GAMERS ΟΛΩΝ ΤΩΝ ΧΩΡΩΝ ΕΝΩΘΕΙΤΕ!

ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΤΩΝ PC USERS

PC master

ΤΕΥΧΟΣ 156 ΟΚΤΩΒΡΙΟΣ 2002 € 6,00

ΠΡΟΣΦΟΡΑ Unreal Tournament FULL GAME!

WANTED



ΝΟΜΟΣ 3037

ΑΜΟΙΒΗ: € 10.000

ΦΥΛΑΚΙΣΤΕ ΤΟΥΣ GAMERS!

EDITORIAL

EDITORIAL EDITORIAL EDITORIAL EDITORIAL EDITORIAL EDITORIAL EDITOR

Ξαναδιαβάζω το "Editorial" του προηγούμενου τεύχους και παραλίγο να με πάρουν τα κλάματα. Εκεί αναφέρομαι με έκδηλη χαρά στο Grand Prix Βορείου Ελλάδος, μια διοργάνωση την οποία χρόνια ολόκληρα ζητούσατε και χρόνια ολόκληρα παιδευόμασταν να υλοποιήσουμε. Αχ, έχει ο καιρός γυρίσματα... Υπολογίσαμε χωρίς τον ξενοδόχο - και τι ξενοδόχο! Νόμος του ελληνικού κράτους, βαρύς κι ασήκωτος, που δεν αφήνει περιθώρια διαφυγής.

Ενας νόμος που έφερε τα πάνω-κάτω στην ελληνική αγορά πληροφορικής, έγινε στόχος έντονων διαμαρτυριών, έως και ύβρεων, μας έκανε περίγελο παγκοσμίως και κρίθηκε μέχρι και αντισυνταγματικός. Και όμως, είναι ακόμα εδώ, μας περιορίζει και μας πνίγει, μας πονά και μας διασκεδάζει.

Ο νόμος αυτός είναι και κάτι ακόμα: το θέμα του πολυσέλιδου αφιερώματος αυτού του τεύχους. Πολυσέλιδου, διότι θελήσαμε να καλύψουμε όλες τις πτυχές του, προσπαθήσαμε να ακούσουμε όλες τις φωνές, αφού πιστεύουμε ότι θίγει όλη την κοινότητα των Ελλήνων gamers, και διότι η σημαντικότητά του είναι πολύ μεγαλύτερη από αυτήν οποιουδήποτε game review.

Κατά τ' "άλλα", για το μήνα αυτό διαλέξαμε να σας προσφέρουμε το πλήρες παιχνίδι Unreal Tournament, ενόψει μάλιστα και της κυκλοφορίας της νέας έκδοσης Unreal Tournament 2003, review της οποίας θα βρείτε στο τεύχος που κρατάτε στα χέρια σας. Τώρα που το σκέφτομαι, είναι αστείο το γεγονός ότι εμείς, που σας προσφέρουμε το παιχνίδι, δεν είμαστε "παράνομοι" αλλά εσείς, αν τυχόν το εγκαταστήσετε ή, ακόμα χειρότερα, το τρέξετε, θα είστε. Τιλτ!

Στη γηραιά Αλβιόνα, όπου τα παιχνίδια είναι ακόμα νόμιμα, πραγματοποιήθηκε η ECTS, η μεγαλύτερη έκθεση game software στην Ευρώπη. Το "PC Master" ήταν εκεί και σας μεταφέρει τις εντυπώσεις του, καθώς και πληροφορίες για τα παιχνίδια που θά 'ρθουν. Ας ελπίσουμε ότι, όταν με το καλό έρθουν, θα είναι και πάλι νόμιμα. Δεν μπορώ μια ζωή στην παρανομία!

Γιάννης Πατρίκος

PCmaster

ΜΕΛΟΣ ΤΗΣ FAEP

ΙΔΙΟΚΤΗΣΙΑ: Compupress A.E.
Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα,
τηλ.: 010 9238672, fax: 010 9216847,
e-mail: pcmaster@compupress.gr

ΕΚΔΟΤΗΣ: Νικος Μανούσος
ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ: Μενέλαος Δασκαλάκης
ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ ΣΥΝΤΑΞΗΣ: Γιαννης Πατρίκος
ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ: Βαγγέλης Κρατσας
ΒΟΗΘΟΣ ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗ: Χαρης Κλαδης
ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: Αγαπη Λαλιώτη
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ MARKETING: Λουκια Ταλιαδώρου
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ: Ζοζέφ Φιλο
ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ CD-ROM: Βαγγέλης Κρατσας, Ζωή Μαρμαρά, Χάρης Κλάδης
ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ: Derek dela Fuente, Βαγγέλης Αλευριτης, Ιακωβος Βλιώρας, Κώστας Γεροντης, Αλέξιος Ευθυμίου, Δημητρης Ιωαννίδης, Γιώργος Καβουρας, Γιάννης Καλοσκαμπης, Γιώργος Καρακατσιώτης, Κίμωνας Κεκές, Νικος Κοντης, Οδυσσέας Κουραφαλος, Γιώργος Λουκάς, Ορέστης Μανουσος, Χρήστος Μαντζιος, Νασος Μπέλλος, Σωτηρης Μπέλλος, Σπύρος Παράσχης, Ανδρέας Τσουρινάκης, Μανώλης Φουρνιστακης
ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ: Παρης Κοντόγκονας
ΣΚΙΤΣΟ ΕΞΩΦΥΛΛΟΥ: Γιώργος Κομιώτης
ΣΚΙΤΣΟ/ΚΟΜΙΞ: Παναγιώτης Λύρης
ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ: Ασπασια Θεοδοσίου
MARKETING: Μαρία Μελίδου
ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑ/ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ: Αντώνης Ρούσσος
ART DIRECTOR: Κατια Σαάντα, Μαίρη Λυμπέρη
ΥΠΕΥΘΥΝΗ D.T.P.: Βάσω Τσορλαλη
D.T.P./ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΟ: Βασίλης Ευσταθίου, Θέμης Σκουφης
ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΔΙΟΡΘΩΣΗΣ: Γεωργία Μωρου
ΔΙΟΡΘΩΣΗ: Ολγα Τυμπακιανάκη, Δώρα Γιακουμη
ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ: Γιώργος Λαζαρίδης
ΠΑΡΑΓΩΓΗ: Γιαννης Τσουκαρης
ΛΟΓΙΣΤΗΡΙΟ: Βασίλης Αναγνώστου, Δημητρης Μαραγκακης
ΝΟΜΙΚΟΣ ΣΥΜΒΟΥΛΟΣ: Γιαννης Τζίφας
ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ: Ελλη Μαστρομανώλη
ΔΙΑΧΩΡΙΣΜΟΙ: Αφοι Τζίφα
ΜΟΝΤΑΖ-ΕΚΤΥΠΩΣΗ: COPY PRINT
ΒΙΒΛΙΟΔΕΣΙΑ: ΚΑΒΒΑΔΙΑΣ
ΔΙΑΘΕΣΗ-ΔΙΑΝΟΜΗ: ΕΥΡΩΠΗ-ΠΡΑΚΤΟΡΕΙΟ ΔΙΑΝΟΜΗΣ ΤΥΠΟΥ

Περιεχόμενα

e-mail: pcmaster@compupress.gr







PC Master αλά... ψηφιακά

Στο CD αυτού του τεύχους θα βρείτε σε μορφή .pdf τη στήλη:

- PROGRAMMING

PC MASTER & GAMEWEB SITES

Στη σελίδα αυτή θα σας παρουσιάζουμε κάθε μήνα ό,τι καινούριο μπορείτε να βρείτε στα sites του "PC Master" (http://www.pcmaster.gr) και του GameWeb (http://www.gameweb.gr). Οπως θα διαπιστώσετε, το υλικό που περιέχεται είναι ιδιαίτερα πλούσιο και ενδιαφέρον, ελπίζουμε μάλιστα πως με τις δικές σας παρατηρήσεις και υποδείξεις θα βελτιώνεται συνεχώς!





GAMEWEB

Τελικά, οι Βρετανοί δέχτηκαν να μας επιστρέψουν τη Μαρμαρά. Από σήμερα η Ελλάδα είναι πλουσιότερη!

ΤΡΕΧΟΥΣΑ ΥΛΗ

Νέα στήλη: The Game Developer! Ο μάστορας του ερασιτεχνικού games development, Μπάμπης Ματσαμάκης, αναλαμβάνει να σας καθοδηγήσει στα πρώτα βήματά σας για τη δημιουργία του δικού σας computer game. Οπως λέει και ο ίδιος, κάθε επίδοξος δημιουργός παιχνιδιών επιβάλλεται να γνωρίζει ορισμένους βασικούς τομείς, στους οποίους θα στηρίζει όλες τις εφαρμογές του! Καιρός, λοιπόν, να τους μάθετε, δεν νομίζετε; Φυσικά, δεν λείπουν όλα τα τελευταία reviews παιχνιδιών, γραμμένα από τους αγαπημένους σας συντάκτες του "PC Master", αλλά και πάρα πολλές εκπλήξεις και νέα από το χώρο του Fantasy και των video games, συνεντεύξεις, αφιερώματα, mods και ένα σωρό άλλα ενδιαφέροντα θέματα!

ΚΟΙΝΟΤΗΤΑ

Η κοινότητα του GameWeb αποτελεί ακόμα πόλο έλξης για όσους ψάχνουν χρήσιμα προγράμματα, νέα από το χώρο του κινηματογράφου, on-line games, παρουσιάσεις ιστοσελίδων, downloads desktop θεμάτων και screensavers. Βέβαια, το GameWeb forum συνεχίζει να προσελκύει τους απανταχού gamers σε έναν τρελό χορό ανταλλαγής απόψεων και πληροφοριών.

PC MASTER SITE

Καλώς ήρθατε στο επίσημο site των παράνομων αυτής της χώρας! Οχι απλώς παραδεχόμαστε ότι έχουμε παίξει, παίζουμε και θα παίζουμε εκατοντάδες παιχνίδια, αλλά σας προτρέπουμε να κάνετε το ίδιο!

FORUM

Χαμός! Αν κάποιος της αντιτρομοκρατικής υπηρεσίας έκανε μια βόλτα στο forum του "PC Master", είναι φως φανάρι πως θα μας παίρνανε όλους σηκωτούς! Φανταστείτε τώρα να μπουκάρουν αρματωμένοι στα μπουντρούμια του "PC Master" και να απαιτήσουν να τους αποκαλύψουμε τα πλήρη στοιχεία των επισκεπτών του forum! Φυσικά και θα τα δώσουμε, προκειμένου να γλιτώσουμε το τομάρι μας! Σχεδόν το σύνολο των μηνυμάτων του forum έχει να κάνει με το καυτό θέμα της απαγόρευσης των games, όπως άλλωστε και μεγάλο μέρος της ύλης του περιοδικού. Αυτό αποδεικνύει πως η κοινότητα των PC Masterάδων όχι μόνο είναι μέσα στα πράγματα της gaming κοινότητας, αλλά έχει και τα κότσια να βροντοφωνάξει (μη φωνάζετε ακόμα, περιμένετε να φέρω το μπλοκάκι μου για να σημειώσω όσους θα φωνάξουν -χεχεχε)!

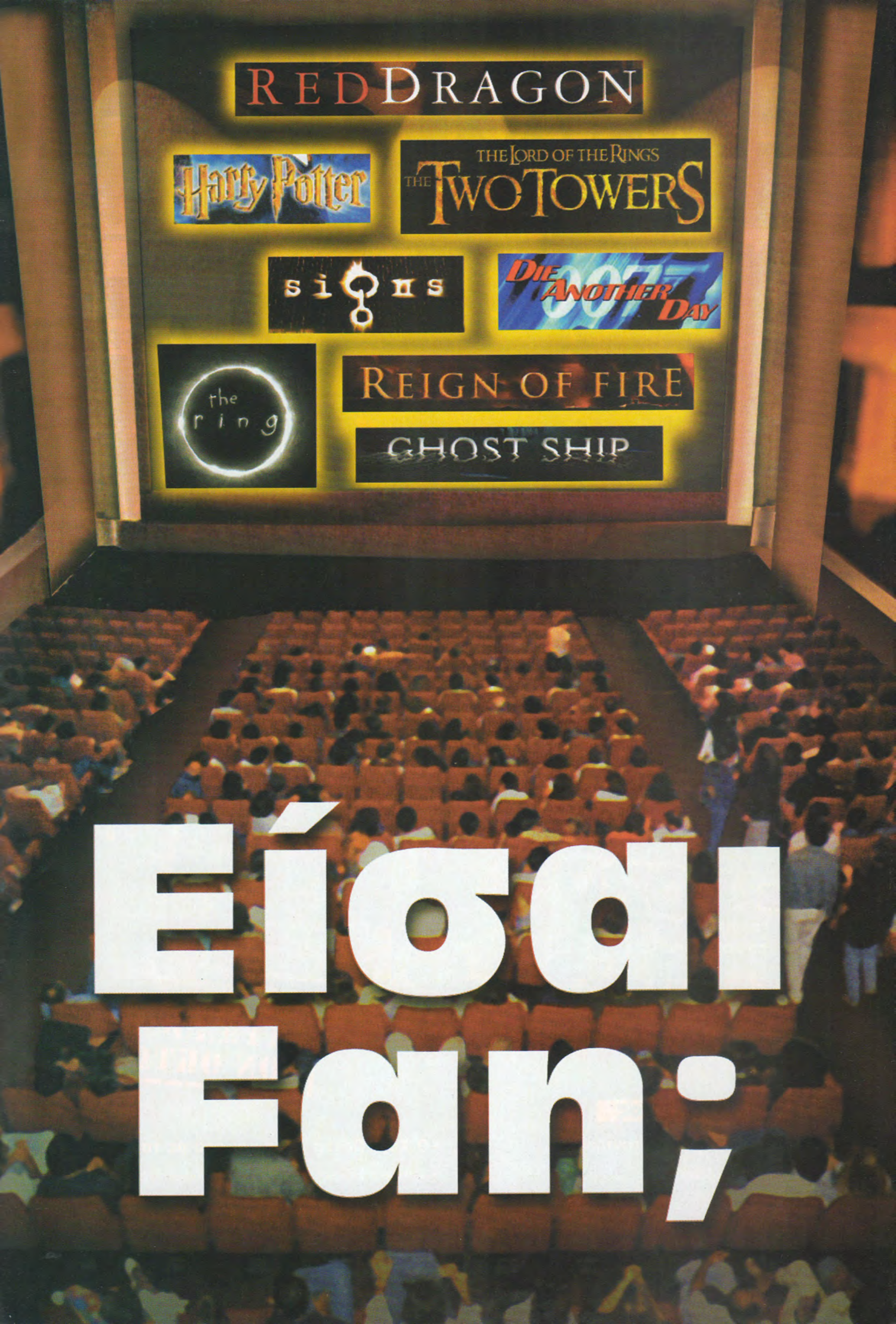
ΤΡΕΧΟΥΣΑ ΥΛΗ

Grand Prix Βορείου Ελλάδος καπούτ! Κρίμα στα εντυπωσιακά Editorials, κρίμα στα γραφικά που βάλαμε τη Μαρμαρά να σχεδιάσει. Ετσι είναι, κύριοι, το Grand Prix κρίνεται "παράνομο" από τον τραγικό νόμο της... παιχνιδαπαγόρευσης! Ξέρω, ο πόνος είναι αβάστακτος, όμως, ίσως η συλλογή από wallpapers του "PC Master" να τον απαλύνει λιγουλάκι! Στολίστε, λοιπόν, το desktop σας με τις μορφές των Β. Κράτσα, Γ. Πατρίκου και Α. Τσουρινάκη, εμπνευσμένες από το Warcraft III!

Τι Σας... Περιμένει!

Ολο και περισσότερες εκπλήξεις θα συνεχίσουν να καλύπτουν μεγάλο φάσμα των ενδιαφερόντων σας! Η κοινότητα του "PC Master" μεγαλώνει συνεχώς, το GameWeb βρίθει από θέματα gaming, ενώ στα fora των δύο σελίδων χτυπά η "καρδιά" μιας τεράστιας on-line κοινότητας χρηστών! Αυξάνεστε και πληθύνεστε!

Είσαι Fan;

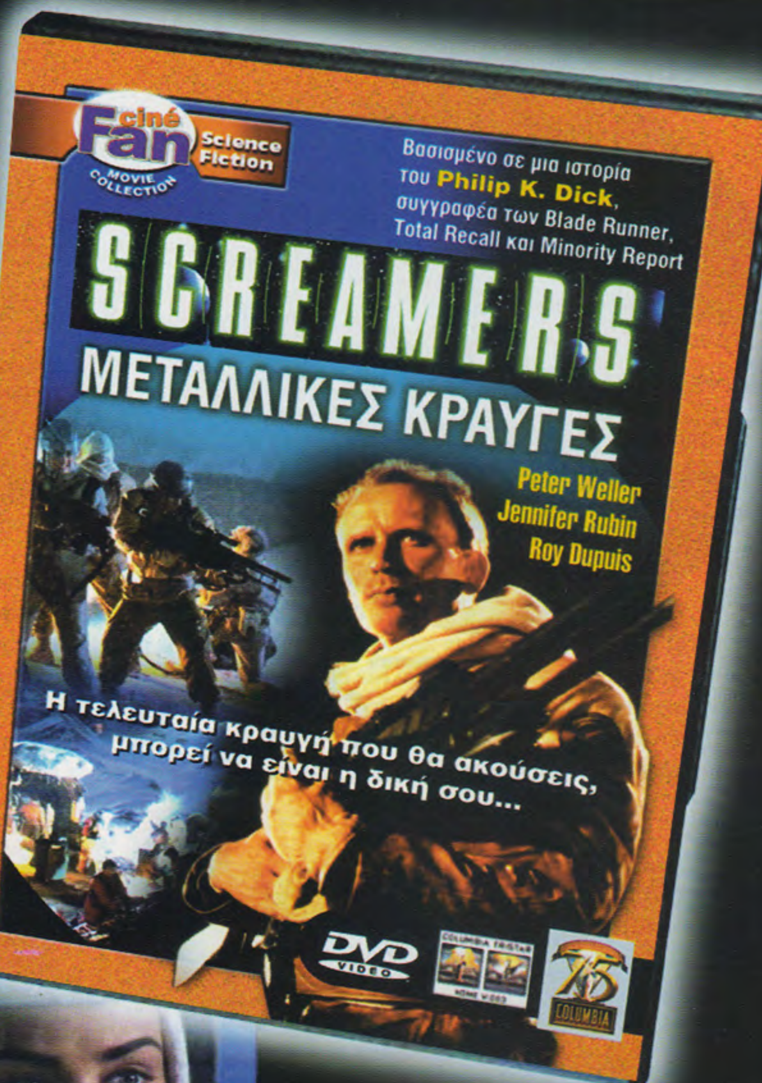


RED DRAGON
Harry Potter
THE LORD OF THE RINGS THE TWO TOWERS
signs
DIE ANOTHER DAY 007
the ring
REIGN OF FIRE
GHOST SHIP

ΣΟΥ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ!

ΔΩΡΟ DVD

SCREAMERS
ΜΕΤΑΛΛΙΚΕΣ ΚΡΑΥΓΕΣ



Βασισμένο στο διήγημα "Second Variety" του Philip K. Dick, το "Screamers" εξετάζει μια πιθανή, αλλά καθόλου ευχάριστη "παρενέργεια" της τεχνολογίας: τη στροφή των ανθρώπινων κατασκευασμάτων ενάντια στο δημιουργό τους...



Μηχανές γεμάτες λεπίδες, τα Screamers έχουν σχεδιαστεί για να καταστρέφουν οποιαδήποτε μορφή ζωής. Οποιαδήποτε. Χωρίς καμία εξαίρεση...

ΜΕΓΑΛΟΣ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ
Κερδίστε DVD Players



του Χάρη Κλάδη
rex@compupress.gr

Την ώρα που γράφονται αυτές οι γραμμές, είμαστε ιδιαίτερα χαρούμενοι: Στην πρώτη δίκη κατά των video games, το δικαστήριο έκρινε το νόμο αντισυνταγματικό! Το πρώτο βήμα για την ελευθερία έγινε και το "PC Master" αποφάσισε να γιορτάσει το γεγονός με δύο multiplayer παιχνίδια! Το ένα είναι το Unreal Tournament 2003, που θα βρείτε στις σελίδες του "Game Club", και το άλλο το Unreal Tournament που βρίσκεται ολόκληρο στο CD του "PC Master"!



Unreal Tournament

Let the Slaughter commence



Το Unreal Tournament είναι η "madmaxική" συνέχεια του εντυπωσιακού Unreal. Εκατό χρόνια μετά την πρώτη αιματηρή αναμέτρηση με τα Scaarj, ο πόλεμος συνεχίζεται με μανία. Η κυβέρνηση της Νέας Γης κατόρθωσε να αντεπεξέλθει στις απαιτήσεις μιας τέτοιας πολεμικής σύρραξης, εκμεταλλευόμενη τον πλούτο των ορυχείων των αστεροειδών του Terran System. Οι ανασκαφές ήταν, όμως, δύσκολες και η πληρωμή μηδαμινή. Οι άθλιες συνθήκες εργασίας οδήγησαν την εργατική τάξη σε εξεγέρσεις που αποδυνάμωσαν την άμυνα της Γης. Οι δυνάμεις των Scaarj, πετυχαίνοντας εύκολες νίκες, ζύγωσαν στον πλανήτη για να εξαπολύσουν μια τελειωτική επίθεση. Σε μια απέλπιδα προσπάθεια, ομάδα ειδικών δυνάμεων θυσιάστηκε, κατορθώνοντας,

Οι απαιτήσεις του παιχνιδιού κρίνονται μικρές για την εποχή που διανύουμε. Οι ελάχιστες απαντώνται στα 200MHz επεξεργαστή με 32MB RAM και κάρτα γραφικών PCI. Για την ικανοποιητική απόδοση του παιχνιδιού, πάντως, ειδικά στο δικτυακό παιχνίδι, όπου είναι και το μεγάλο ατού του, αρκεί ένας επεξεργαστής στα 300-400MHz με 64MB RAM και κάρτα γραφικών τουλάχιστον Voodoo 2. Μια σύνθεση που οι περισσότεροι παίκτες στην εποχή μας ξεπερνούν κατά πολύ.



ωστόσο, να ανατινάξει τη "ναυαρχίδα" των τρομερών εξωγήινων. Οι δυνάμεις τον Skaarj τραβήχτηκαν, για να ανασυγκροτηθούν, και έτσι η κυβέρνηση της Γης βρήκε χρόνο να στραφεί στα εσωτερικά προβλήματά της. Οι αναταραχές στα ορυχεία πολλαπλασιάζονταν και η καταστολή τους δεν είχε τα αναμενόμενα αποτελέσματα. Οι πολιτικοί αποφάσισαν ότι έπρεπε να βρεθεί μια εναλλακτική διέξοδος στο πρόβλημα αυτό, κάτι που θα απασχολούσε τους εργάτες και θα απορροφούσε την οργή τους. Ετσι, το 2291 ψηφίστηκε ένας νέος, ριζοσπαστικός νόμος, που με λίγα λόγια έλεγε πως δύο άνθρωποι μπορούσαν, κάτω από οργανωμένες συνθήκες, να πολεμήσουν μέχρι θανάτου! Αμέσως το τόλμημα αυτό πήρε διαστάσεις. Οι εργάτες των ορυχείων διοργάνωναν τέτοιες μονομαχίες και σιγά-σιγά άρχισαν να δημιουργούνται οι πρώτες ομοσπονδίες. Οι νικητές κέρδιζαν χρήματα και προαγωγές. Ενας συνεταιρισμός με μεγαλόπνοα σχέδια, η Liandri Mining Corporation (LMC), άρχισε να μεταδίδει τις μονομαχίες και να κερδίζει πολλά χρήματα, μετατρέποντάς τες στην πρώτη μορφή διασκέδασης.

Τώρα βρισκόμαστε στο έτος 2341, 50 χρόνια μετά την έναρξη των μονομαχιών. Η LMC έχει δημιουργήσει το Tournament και έχει ιδρυθεί επαγγελματική ομοσπονδία για το νέο αυτό σπορ. Κάθε χρόνο η LMC διοργανώνει το Grand Tournament, το πιο βίαιο και δημοφιλές γεγονός. Εσύ βρίσκεσαι στη θέση ενός πολεμιστή στο Grand Tournament. Μπορεί να είσαι ένας κατάδικος που έχει τιμωρηθεί να αγωνίζε-

→← Unreal Tournament Modes

Το παιχνίδι αναδεικνύει τα ατού του στο δικτυακό παιχνίδι με αντίπαλους άλλους gamers, όμως, είναι δυνατόν να παίξετε και off-line χρησιμοποιώντας τα bots. Αυτό μπορεί να αποτελέσει μια καλή προπόνηση για να μάθετε τα όπλα, τους χαρακτήρες αλλά και τις πίστες. Βεβαίως, μη νομίζετε πως τα bots αποτελούν εύκολους αντίπαλους, γιατί θα βρεθείτε προ εκπλήξεως!

Tournament Death Match/Team Death Match

Σκοπός είναι η εξόντωση όσο το δυνατόν περισσότερων αντιπάλων παίρνοντας 1 βαθμό για κάθε frag. Αν σκοτωθείτε από "φυσικό θάνατο (π.χ. πέφτοντας στο κενό) κι όχι από το όπλο του εχθρού, χάνετε έναν βαθμό. Στο CD του παιχνιδιού περιλαμβάνονται περισσότεροι από 20 χάρτες για death match. Οι χάρτες αυτοί ποικίλλουν, από "μεσαιωνικά" κάστρα μέχρι διαστημικούς σταθμούς που περιφέρονται γύρω από τη Γη. Στο team death match ο σκοπός είναι ο ίδιος, μόνο που ανταγωνίζονται δύο αντίπαλες ομάδες. Οποια ομάδα σημειώσει περισσότερα frags, βγαίνει νικήτρια. Σε πολλούς servers τα πυρά κάθε ομάδας δεν μπορούν να βλάψουν τους συμμάχους κι έτσι αποφεύγονται οι αλληλοσκοτωμοί.

Last Man Standing

Κάθε παίκτης ξεκινάει με όλα τα όπλα γεμάτα με πυρομαχικά και νικητής ανακηρύσσεται ο παίκτης που θα μείνει ζωντανός! Ολοι οι χάρτες του death match μπορούν να χρησιμοποιηθούν στο last man standing mode.

Capture the Flag (CTF)

Αυτό το mode είναι το αγαπημένο των έμπειρων παικτών στο Internet. Χωρισμένοι σε δύο ομάδες, οι παίκτες έχουν την ομαδική σημαία τους σε μια βάση. Σκοπός είναι να πάρουν τη σημαία του αντιπάλου και να τη φέρουν στη βάση τους. Σε αυτό το mode απαιτείται απόλυτη συνεργασία των παικτών κάθε ομάδας, καθώς κάποιοι πρέπει να φυλάνε τη βάση όσο οι υπόλοιποι προσπαθούν να κλέψουν την αντίπαλη σημαία. Στο CTF χρήσιμο όπλο είναι το translocator, για ευνόητους λόγους!

Domination

Το αντικείμενο αυτού του mode είναι να αποκτήσετε τον έλεγχο συγκεκριμένων σημείων του χάρτη. Νικήτρια ομάδα είναι αυτή που θα έχει τους περισσότερους βαθμούς στο τέλος του παιχνιδιού. Σε όσα περισσότερα σημεία έχετε τον έλεγχο τόσους περισσότερους βαθμούς παίρνετε. Αν την ίδια χρονική στιγμή είστε κυρίαρχοι 3 σημείων, τότε οι βαθμοί που κερδίζετε αυξάνονται σε τριπλάσιο ρυθμό. Και σε αυτό το mode οι χάρτες είναι άριστα σχεδιασμένοι.

Assault

Εδώ οι παίκτες είναι χωρισμένοι σε δύο ομάδες, μία αμυντική και μία επιθετική. Οι αμυνόμενοι πρέπει να αντέξουν στην επίθεση της άλλης ομάδας μέχρι να τελειώσει ο προκαθορισμένος χρόνος. Ασχέτως με το ποιος θα νικήσει, η μάχη θα ξαναρχίσει, με τους επιτιθέμενους σε θέση αμυνόμενων και αντίστροφα.




ται μέχρι θανάτου για το θέαμα και τα χρήματα, ή ένας τρελός που έχει μεγαλώσει από τους επιστήμονες αποκλειστικά για αυτόν το σκοπό, ή ένας στρατιωτικός που προσπαθεί να δείξει τις ικανότητές του για να αποκτήσει δόξα και πλούτο, ή, τέλος, ένα μέλος των Necris, μιας σπάνιας εξωγήινης φυλής.

Ο πρωταθλητής είναι ο Xan Krigor. Κανείς δεν ξέρει τις πραγματικές ικανότητές του ούτε την ακριβή καταγωγή του. Ισως είναι ένας Scaarj, ίσως το αποτέλεσμα ενός επιστημονικού πειράματος, ίσως ένας πολύ ταλαντούχος άνθρωπος. Βέβαια, μπορείτε να μάθετε τι είναι ο Xan, αφού πρώτα νικήσετε σε πολλές μάχες, σε διάφορους κόσμους, και αποκτήσετε το δικαίωμα να τον προκαλέσετε.

Αυτά όσον αφορά στο σενάριο που βρίσκεται πίσω από το παιχνίδι. Φυσικά, δεν θα έπρεπε να υπάρχει gamer που να μην έχει παίξει, έστω και μια φορά, το θαυμάσιο action πρώτου προσώπου, που χαρακτηρίστηκε από πολλούς το απόλυτο multiplayer action game!

ΓΕΝΙΚΑ

Η έκδοση του παιχνιδιού που θα βρείτε στο CD του "PC Master" είναι η νεότερη. Αυτό σημαίνει πως είναι πλήρως αναβαθμισμένη, απευθείας από την Infogrames, οπότε δεν χρειάζεστε κάποιο patch ή να

→← Οπλα

Ολα τα όπλα του παιχνιδιού διαθέτουν δύο modes λειτουργίας, το primary και το secondary, με διαφορετικά αποτελέσματα το καθένα. Δεν υπάρχει περίπτωση να μη βρείτε το όπλο που ταιριάζει στον ιδιόμορφο χαρακτήρα και στις απαιτήσεις σας!

▶ **Redeemer:** Το όπλο αυτό έχει ακτίνα έκρηξης 30 μέτρα και σκοτώνει σχεδόν τα πάντα με το εκρηκτικό ωστικό κύμα του. Στο primary mode εκτοξεύει βλήματα, όπως όλα τα γνωστά ρουκετοβόλα. Στο secondary mode, όμως, τα βλήματα μπορούν να κατευθυνθούν εκεί όπου εσείς θέλετε. Ετσι, ο εχθρός δεν ξεφεύγει με τίποτα, ακόμα κι αν κρυφτεί πίσω από γωνίες! Το μειονέκτημα του συγκεκριμένου όπλου είναι ότι έχει μόνο δύο ρουκέτες και δεν υπάρχουν έξτρα πυρομαχικά στο level.

▶ **Minigun:** Στο primary mode ρίχνει σφαίρες με απίστευτη ταχύτητα. Στο secondary mode τις ρίχνει ακόμα πιο γρήγορα αλλά με μειωμένη ακρίβεια και χωρίς καμία οικονομία στα πυρομαχικά!

▶ **Sniper rifle:** Μη νομίζετε ότι επειδή πρόκειται για τουφέκι, υστερεί σε απόδοση. Η σφαίρα του μπορεί να αποκεφαλίσει τον αντίπαλο πριν καλά καλά να σας αντιληφθεί. Με τη δυνατότητα της χρήσης της διόπτρας που διαθέτει, αποτελεί την καλύτερη επιλογή για τις μακρινές αποστάσεις.

▶ **Rocket launcher:** Αυτό το όπλο είναι ειδικά φτιαγμένο για τους λάτρεις του eightball launcher του Unreal. Στο primary mode μπορούμε να εκτοξεύσουμε μέχρι και 6 ρουκέτες ταυτοχρόνως, με ανάλογα αποτελέσματα στον αντίπαλο! Στο secondary mode τη θέση των ρουκετών παίρνουν οι βομβίδες, με αντίστοιχα καταστροφικά αποτελέσματα. Θα το αγαπήσετε οπωσδήποτε!

▶ **Pulse gun:** Δύσκολο να γλιτώσεις από τις ριπές πλάσματος του pulse gun. Στο secondary mode τις ριπές αντικαθιστά μια πράσινη ακτίνα που σαρώνει όλο το χώρο, αρκεί να πατάτε το fire και να στριφογυρίζετε. Το απόλυτο όπλο σε καταστάσεις πανικού!

▶ **Ripper:** Το γνωστό razor jack από το Unreal σε νέα έκδοση, αρκετά αναβαθμισμένη. Η περιστρεφόμενη λεπίδα μπορεί, χτυπώντας στους τοίχους, να χτυπήσει ό,τι ζωντανό υπάρχει (μαζί και εσάς αν είστε απρόσεκτοι). Εναλλακτικά μπορείτε να ρίξετε μία εκρηκτική λεπίδα όταν οι εχθροί είναι περισσότεροι στον αριθμό.

▶ **Flak cannon:** Εκτοξευτήρας μεταλλικών θραυσμάτων. Αν ο αντίπαλος βρίσκεται σε μικρή απόσταση, ατύχησε... Στο secondary mode πετάει βομβίδες που μόλις εκραγούν, πετάνε θραύσματα στον τριγύρω χώρο.

▶ **Bio-rifle:** Το βιολογικό όπλο του παιχνιδιού. Στο primary mode ρίχνει πράσινα κομμάτια τοξικού ζελέ που, όπως θα δείτε, κάνουν αρκετή ζημιά στον αντίπαλο μόλις τον ακουμπήσουν. Στο secondary mode ρίχνει μια μεγάλη μπάλα του γνωστού ζελέ, η οποία μόλις χτυπήσει στο έδαφος, σπάει σε μικρότερα τμήματα που σκορπίζουν στο χώρο. Κατάλληλο για σφαγές σε στενούς χώρους!

▶ **ASMD shock rifle:** Το όπλο που δείχνει τις δυνατότητες της κάρτας γραφικών! Αξίζει να πυροβολείτε μόνο και μόνο για να βλέπετε την μπλε laser ακτίνα. Στο secondary mode ρίχνει μια μπλε ενεργειακή μπάλα, που κινείται, όμως, με μικρή ταχύτητα προς τον εχθρό. Αυτή η μπάλα μπορεί να εκτοξευθεί στον αέρα και να προκαλέσει εντυπωσιακές και αποτελεσματικές εκρήξεις.

▶ **Translocator:** Οπλο διακτινισμού! Στο primary mode ρίχνει μια σφαίρα φωτός, με καμπύλη, ώστε να περνά πάνω από κτήρια και εμπόδια! Με το secondary mode τηλεμεταφέρεστε εκεί όπου βρίσκεται η σφαίρα. Προσοχή, όμως! Μπορεί κάποιος να "σπρώξει" τη σφαίρα κάπου που δεν είναι και τόσο ωφέλιμο για την υγεία σας, όπως μέσα σε λάβα!

▶ **Enforcer:** Το βασικό αυτόματο όπλο του παιχνιδιού. Οχι και τόσο δυνατό, ακόμα και στο secondary mode, όπου ρίχνει σφαίρες με μεγαλύτερη ταχύτητα αλλά και μικρότερη ακρίβεια στόχευσης. Με δύο enforcer, φυσικά, τα πράγματα αλλάζουν!

▶ **Impact Hammer:** Μόνο για εξ επαφής μονομαχίες. Σφυροκοπήστε τον αντίπαλο μέχρι θανάτου. Για ακόμα μεγαλύτερη απόδοση, με το secondary mode γεμίζετε το όπλο με αέρα, αυξάνοντας έτσι την πίεση του χτυπήματος!

Ακόμα στο CD

▶ **PROGRAMMING:** Στο βασικό directory θα βρείτε το αρχείο programming156.pdf. Φυσικά, πρόκειται για τη στήλη "Programming" του "PC Master".
▶ **Extras:** Στο φάκελο extras θα βρείτε το Adobe Acrobat Reader, καθώς και το πλήρες manual του παιχνιδιού.



ανησυχείτε για τυχόν ασυμβατότητες με γραφικά πρωτόκολλα ή κάρτες. Το παιχνίδι είναι πλήρως ρυθμισμένο ώστε να λειτουργεί χωρίς πρόβλημα στα Windows XP, όμως, για καλό και για κακό φροντίστε να έχετε εγκαταστήσει τους τελευταίους drivers για τις hardware συσκευές σας. Ειδικά η κάρτα γραφικών παίζει μεγάλο ρόλο σε αυτό το παιχνίδι. Βρείτε τη σελίδα του κατασκευαστή της (θα αναγράφεται στο κουτί ή και στο control panel της VGA στα Windows), κάντε μια βόλτα και κατεβάστε την τελευταία έκδοση των drivers. Εναλλακτικά, μπορείτε να κατεβάσετε τους επίσημους drivers από τη σελίδα της κατασκευάστριας του τσιπ γραφικών σας (www.nvidia.com για τις κάρτες της nVIDIA, www.atitech.com για της ATI, www.matrox.com για τις αντίστοιχες της Matrox), ή από κάποιο γενικό site για drivers (στο www.drivershq.com θα βρείτε ό,τι ζητάτε). Αν έχετε κάρτα της 3dfx, δεν θα πρέπει να ανησυχείτε, καθώς η μηχανή του παιχνιδιού υποστηρίζει το Glide. Αν το επιθυμείτε, μπορείτε να βρείτε τους τελευταίους επίσημους αλλά και ανεπίσημους drivers στο www.voodoofiles.com. Μόλις τελειώσετε με την πιθανή ενημέρωση συστήματος και τους drivers, απλώς ακολουθήστε τις οδηγίες εγκατάστασης και ετοιμαστείτε για... Unreal Tournament! Βοήθειά μας...

PC

[ ] Αν δεν είναι "PC Master Collection" δεν λέει!

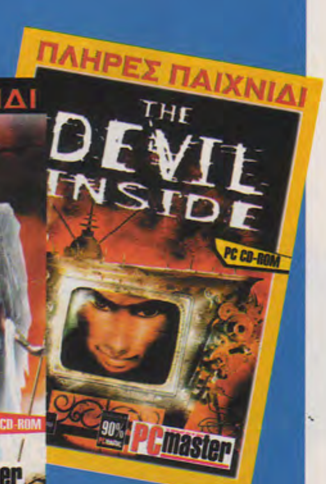
Μετά την επιτυχία που γνώρισαν τα τρία προηγούμενα full games που δώσαμε δώρο με τα τεύχη 150, 152 και 154, αυτό είναι το τέταρτο της σειράς "PC Master Collection". Μέχρι τη στιγμή που το DVD θα μπει για τα καλά στη ζωή μας, το PC Master θα συνεχίσει να σας χαρίζει τακτικά ένα full game, σε DVD θήκη!
Η συλλογή του "PC Master", λοιπόν, θα εμπλουτίζεται συνεχώς από επιτυχημένα, συλλεκτικά "διαμάντια" της παγκόσμιας gaming σκηνής, συνοδευόμενα από πρόσθετο υλικό, όπως tips, λύσεις, reviews σε .pdf μορφή και άλλες εκπλήξεις! Φυσικά, οι συλλεκτικές συσκευασίες του εξωφύλλου θα αναλάβουν να εμπλουτίσουν τη βιβλιοθήκη σας με μια σειρά αξιοζήλευτων κομματιών.

◂ *Αν σας λείπουν τα τρία πρώτα παιχνίδια της συλλογής του "PC Master", δεν έχετε παρά να παραγγείλετε τα τεύχη 150, 152 και 154, τα οποία συνοδεύονται απ' αυτά. Μόνο τότε θα είναι η συλλογή σας πλήρης!*









Next generation

MEADE CAPTUREVIEW

ΤΑ ΚΙΑΛΙΑ ΠΟΥ ΗΡΘΑΝ ΑΠΟ ΤΟ ΜΕΛΛΟΝ

@ www.iwanoneofthose.com



Τι θα λέγατε για ένα ζευγάρι κιάλια με ενσωματωμένη ψηφιακή κάμερα; Και όμως, σύντροφοι, τώρα που απαγορεύτηκαν τα games, ένα τέτοιο ζεύγος είναι ό,τι πρέπει για τους τσιλιαδόρους που βαράνε νούμερα, προκειμένου οι υπόλοιποι να παίζουν άφοβα Warcraft III! Υπερδύναμα, με ζουμ 8x και ενσωματωμένη μνήμη 8MB, μπορούν να αποθηκεύσουν 45 φωτογραφίες ανάλυσης 640x480 ή 400 ανάλυσης 196x144. Το απαραίτητο συνοδευτικό software και οι καλωδιώσεις εγγυώνται πως οι εικόνες θα φτάσουν στη "γιάφκα" των παιζόντων πριν από τις δυνάμεις καταστολής!



SHARP VL-NZ100H

ΤΟΣΟ ΜΙΚΡΗ ΜΑ... ΤΟΣΟ ΜΕΓΑΛΗ (!?)

@ www.sharp.co.uk

Μία ασυνήθιστα καλή πρόταση για το χώρο των μίνι ψηφιακών βίντεο μηχανών από τη Sharp. Με δελεαστική τιμή αλλά και πληθώρα εντυπωσιακών χαρακτηριστικών (ακόμα και DV-In για να μεταφέρετε βίντεο από υπολογιστή σε αυτή), η VL-NZ100H φέρει μεγάλη LCD οθόνη 3 ιντσών (εντάξει, σχήμα λόγου το "μεγάλη". Μην ξεχνάτε πως έχουμε να κάνουμε με μίνι DV κάμερα), κάνοντας τη βιντεοσκόπηση ακόμα ευκολότερη. Εχει δυνατότητα ζουμ 10x αλλά και υποδοχή για κάρτες μνήμης, ώστε να είναι δυνατή η αποθήκευση σταθερών καρέ.

MUZE

MP3 ΠΑΙΖΕΙ. ΣΠΙΡΤΑ ΑΝΑΒΕΙ;

@ www.firebox.com

Συγχωρήστε μας τον τίτλο, αλλά ήταν το πρώτο πράγμα που μας ήρθε στο μυαλό βλέποντας το, μεγέθους σπιρτόκουτου, MP3 player Muze! Με βάρος μόλις 27 γραμμάρια, είναι απορίας άξιο πώς η συσκευή μπορεί, εκτός από τα MP3 σας, να μαγνητοφωνήσει ομιλία και να αποθηκεύσει data! Δηλαδή πού τα βάζει; Και εδώ είναι το ζήτημα. Το Muze διαθέτει 64MB μνήμης και δεν αναβαθμίζεται με κανέναν τρόπο. Αυτό μπορεί να σας περιορίσει κάπως, περίπου στα 10-12 κομμάτια καλής ποιότητας.



SONY D-SJ301

ΑΚΟΥ - ΤΡΕΧΑ

www.sony.com

Ετι να κάνουμε, υπάρχουν και αυτοί που ΔΕΝ κάθονται όλη μέρα σε μια καρέκλα, μπροστά από τον υπολογιστή, παίζοντας παιχνίδια και σερφάροντας στο Διαδίκτυο, αλλά τουλάχιστον μία φορά την εβδομάδα πάνε για τρέξιμο, για ορειβασία - για αθλητισμό τέλος πάντων! Ε, λοιπόν, ακόμα και αυτοί έχουν την ανάγκη της τεχνολογίας. Τα προϊόντα της νέας σειράς φορητών μουσικών συσκευών της Sony "φορούν" τα αντικραδασμικά τους και σας ακολουθούν, όσο δύσκολες και να είναι οι εξορμήσεις σας. Ομορφα, λειτουργικά και σαφώς ασφαλή, τα λευκά gadgets της Sony απευθύνονται στους sportsmen που δεν μπορούν να αποχωριστούν την αγαπημένη τους μουσική!





DENSION DMP3

...ΚΑΙ ΕΝΑ ΓΙΑ ΤΟ ΔΡΟΜΟ

www.ihavetohave.it

Πόσο μακριά μπορείτε να φτάσετε με το αυτοκίνητό σας; Πόση ώρα δηλαδή θα οδηγείτε, ώστε να μη σας φτάνουν 120GB γεμάτα με MP3; Το MP3 player για αυτοκίνητα είναι γεγονός και μπορεί να αποθηκεύσει τόσα μουσικά κομμάτια ώστε να σας φτάσουν ακόμα και για έναν οδικό γύρο του κόσμου (χωρίς τζατζίκι). Μπορεί να συνδεθεί στη θύρα του... τασακιού του αυτοκινήτου, ενώ έχει και τροφοδοτικό, ώστε να μπορεί κάλλιστα να δουλέψει και ως επιτραπέζια συσκευή. Η επικοινωνία με PC γίνεται μέσω καλωδίου USB.



STEEL BATTALION CONTROLLER

ΤΟ ΜΑΚΡΥ JOYSTICK ΤΟΥ XBOX!

www.capcom-europe.com

Εντάξει, το υπερβολικό αυτό... ταμπλό είναι αποκλειστικά για Xbox και για το παιχνίδι της Capcom, Steel Battalion. Στο παιχνίδι ελέγχετε τεράστια πολεμικά ρομπότ, οπότε καταλαβαίνετε το χαμό που θα γίνεται -ειδικά στο διπλό- με αυτό το χειριστήριο. Δείτε τη φωτογραφία και αφήστε τα σάλια σας να τρέξουν, όχι όμως πάνω στην κονσόλα, γιατί είναι κομματάκι ακριβούλα.

Επιμέλεια:
Χάρης Κλάδης
rex@compupress.gr
Συνεργάζεται ο:
Οδυσσέας Κουράφαλος
darklord@compupress.gr

Λίγο πριν τα 3 γκίγκα!

Το κοντέρ "χτύπησε" 2.800!

Δεν θα ήταν παράλογο να θεωρήσουμε ότι με την επόμενη φουρνιά επεξεργαστών Pentium 4 η Intel θα φτάσει, αλλά και θα ξεπεράσει το όριο των 3GHz.

Αυτό φαίνεται ξεκάθαρα με την κυκλοφορία των νέων Pentium 4, με ταχύτητες που φτάνουν τα 2.800MHz (2,8GHz), οι οποίοι έδωσαν πάλι τα σκήπτρα της πρωτιάς στην κραταιά εταιρεία, μόλις λίγες μέρες μετά την είσοδο των Athlon XP 2600+ στην αγορά. Φαίνεται, λοιπόν, πως μέχρι τα Χριστούγεννα η κούρσα θα συνεχιστεί, καθώς παραδοσιακά οι δύο εταιρείες θα θέλουν να κλείσουν τη χρονιά, έχοντας τα αξιώματα της ταχύτητας και των επιδόσεων στις τσέπες τους. Αυτό σημαίνει πως δεν αποκλείεται να δούμε άμεση απάντηση από την AMD, με τους επεξεργαστές Athlon XP 2800+ και 3000+. Προς στιγμήν, πάντως, η Intel αποδεικνύει ότι μπορεί να απαντά άμεσα στον ανταγωνισμό. Ο κορυφαίος επεξεργαστής της στα 2,8GHz, καθώς και ο, κατά ένα σκαλί μικρότερος, 2,66GHz, λειτουργούν με FSB χρονισμένο στα 533MHz. Μη θέλοντας, φυσικά, να αφήσει παραπονεμένους τους κατόχους παλαιότερων chipsets, η Intel κυκλοφόρησε παράλληλα τους Pentium 4 στα 2,6GHz και 2,5GHz με 400άρια FSBs. Όπως συμβαίνει και με τα μικρότερα "αδερφάκια" τους, οι νέοι Pentium 4 αποδίδουν αρκετά σταθερά σε ταχύτητες μεγαλύτερες από τις ονομαστικές τους, με την κατάλληλη διαδικασία υπερχρονισμού. Το θετικό στην όλη υπόθεση για εμάς τους καταναλωτές είναι πως με την είσοδο νέων επεξεργαστών στην αγορά, και μάλιστα με τέτοιους ρυθμούς, οι τιμές των μέχρι πρότινος κορυφαίων μοντέλων θα πέφτουν με ταχείς ρυθμούς, καθιστώντας τους ιδανικές αγορές!



Ψηφιακός DJ από την Pioneer

Πείτε αντίο στα βινύλια και τα απλά CD decks!

Το εντυπωσιακό CDJ-800 φέρνει την τεχνολογία αιχμής της Pioneer στην παγκόσμια σκηνή και παρέχει ψηφιακή ισχύ στους ανερχόμενους αλλά και καταξιωμένους DJs του σήμερα.

Στο εκπληκτικό CDJ-800 η Pioneer ενσωματώνει πολλές από τις λειτουργίες και δυνατότητες που έκαναν τόσο δημοφιλή τη σειρά CDJ. Με κομψή σχεδίαση και εντυπωσιακό ασημί χρώμα, το CDJ-800 διαθέτει πέντε εντελώς νέες λειτουργίες, αλλά είναι τόσο εύκολο στη χρήση όσο και τα απλούστερα decks δίσκων βινυλίου, τα οποία πολλοί DJs θέλουν πλέον να αντικαταστήσουν. Οι DJs μπορούν πλέον να προάγουν τις δυνατότητές τους σε ανώτερα επίπεδα απόδοσης και δημιουργικότητας με το CDJ-800. Όχι μόνο δίνει την αίσθηση ενός deck δίσκων βινυλίου, αλλά διαθέτει, επίσης, μία εντυπωσιακή σειρά πρωτοποριακών ψηφιακών λειτουργιών, παρέχοντας στους DJs το καλύτερο και από τους δύο κόσμους. Σε κατάσταση "βινυλίου" (Vinyl), το ευαίσθητο στην αφή Jog Wheel δίνει στους DJs τη δυνατότητα να σταματούν και να προχωρούν τα κομμάτια εμπρός-πίσω (stop/cue), καθώς και να δημιουργούν δικά τους εφέ (bend/scratch). Σε κατάσταση CDJ, το Jog Wheel τους δίνει τη δυνατότητα να επιταχύνουν/επιβραδύνουν τη μουσική, να επιλέγουν με ακρίβεια τα επιθυμητά σημεία, καθώς και να χρησιμοποιούν όλες τις άλλες ισχυρές δυνατότητες των CDJ!



Kohan: Battles of Ahriman

Για την τιμή και τη δόξα

Μία συνέχεια σε ένα fantasy παιχνίδι στρατηγικής δεν είναι ποτέ πλεονασμός!

Οσοι παίξατε το θαυμάσιο Kohan: Immortal Sovereigns, σίγουρα δεν θα μείνετε ασυγκίνητοι από την κυκλοφορία του επίσημου expansion με την ονομασία Battles of Ahriman. Η υπόθεση του παιχνιδιού δεν έχει αλλάξει ιδιαίτερα, καθώς εμμένει στο θέατρο μαχών στον κόσμο της Khaldun. Οι αντίπαλοι παραμένουν οι γνωστοί δύο, οπότε θα επιλέξετε να πολεμήσετε στο πλευρό του Δημιουργού (Creator) ή της Σκιάς (Shadow). Τα επιπλέον στοιχεία του παιχνιδιού σε σχέση με τον προκάτοχό του είναι τα εξής: 5 πρόσθετα campaigns για να εξερευνήσετε και 40 χάρτες για κάθε είδους παιχνίδι (ακόμα και πρωταθλημάτων). Ο editor που περιλαμβάνεται στο παιχνίδι σάς επιτρέπει να φτιάξετε μοναδικούς χάρτες για Deathmatch, Scenario και Campaign. Τα διαθέσιμα units είναι στο σύνολό τους πάνω από 90, ενώ οι στρατηγικοί ήρωες αριθμούν περί τους 70, ο καθένας με την προσωπική ιστορία του, ιδιότητες και, φυσικά, πορτρέτο. Τα spells που θα έχετε στη διάθεσή σας είναι πάνω από 100 και οι τεχνολογίες που μπορείτε να ανακαλύψετε είναι 75. Εχει βελτιωθεί ιδιαίτερα η A.I. των αντιπάλων που ελέγχει ο υπολογιστής, οπότε μη νομίζετε πως οι 30 αντίπαλοί σας θα είναι εύκολη λεία. Στο multiplayer μέρος του παιχνιδιού επιτρέπονται μέχρι 8 παίκτες σε 7 διαφορετικά είδη παιχνιδιού (όπως Bloodbath και King of the Hill), που μπορούν να εξελίσσονται σε 6 διαφορετικές καιρικές συνθήκες (χιόνι, βροχή κ.λπ.).

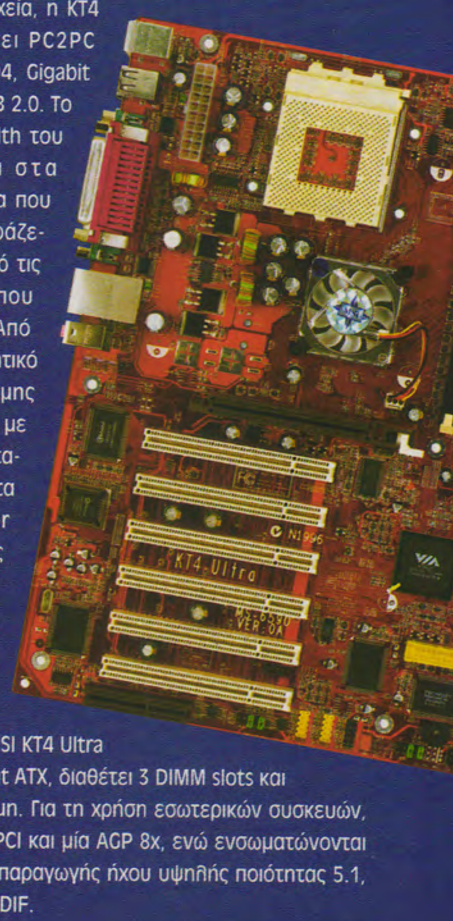


MSI KT4 Ultra

Ενα κόκκινο "διαμάντι" για το σύστημά σας

Κατά την MSI, η motherboard αυτή είναι η πιο πλούσια σε στοιχεία που έχει κατασκευαστεί ποτέ από την ίδια!

Η MSI KT4 Ultra ακολουθεί κατά γράμμα την υψηλή ποιότητα προϊόντων της γνωστής εταιρείας, με εντυπωσιακά χαρακτηριστικά αλλά και κορυφαία κατασκευή. Βασισμένη στο νεότατο KT400 της VIA, η motherboard είναι ανάμεσα στις κορυφαίες για τους επεξεργαστές με format Socket A της AMD, με αιχμή φυσικά τους νέους Athlon XP. Η motherboard υποστηρίζει AGP 3.0 (AGP 8x) ως standard, ενώ ενσωματώνει και Serial ATA. Από εκεί και πέρα, η υποστήριξη της ταχύτατης μνήμης DDR400, αλλά και FSB 166MHz (ωφέλιμα 333MHz), μπορεί να θεωρηθεί ως ιδανική βάση για επεξεργαστές επόμενης γενιάς. Οσον αφορά στα επιμέρους στοιχεία, η KT4 Ultra περιλαμβάνει PC2PC Bluetooth, IEEE 1394, Gigabit LAN και, φυσικά, USB 2.0. Το θεωρητικό bandwidth του AGP 8x τιμάται στα 2,0GB/sec, ταχύτητα που σίγουρα θα μεταφράζεται σε επιδόσεις από τις κάρτες γραφικών που το υποστηρίζουν. Από την άλλη, το θεωρητικό bandwidth της μνήμης συστήματος τιμάται, με τη χρήση modules ταχύτητας DDR 400, στα 3,2GB. Ο controller Serial ATA φτάνει τις επιδόσεις SCSI με 150MB per second, δίνοντας στις λειτουργίες των σκληρών δίσκων μια γερή ώθηση! Η MSI KT4 Ultra υλοποιείται σε format ATX, διαθέτει 3 DIMM slots και χωρά μέχρι 3GB μνήμη. Για τη χρήση εσωτερικών συσκευών, διατίθενται 6 θύρες PCI και μία AGP 8x, ενώ ενσωματώνονται και δυνατότητες αναπαραγωγής ήχου υψηλής ποιότητας 5.1, με ψηφιακό δέκτη SPDIF.



www.msi.com.tw

Medal of Honor

Allied Assault και... κάτι!

Είναι καιρός να ολοκληρώσετε τη νίκη σας απέναντι στις δυνάμεις του άξονα στο expansion του Medal of Honor: Allied Assault. Φορέστε την παραλλαγή σας και αποσπάστε από τον παππού σας το παλιό M1 και τις καραβάνες!

Το παιχνίδι θα φέρει τον τίτλο Spearhead και θα σας βάλει στο ρόλο του λοχία Jack Barnes, καθώς συνεχίζονται οι μάχες πίσω από τις εχθρικές γραμμές, από τη μέρα της D-Day έως τη μάχη του Bulge και την πτώση του Βερολίνου. Επιπροσθέτως, το παιχνίδι διαθέτει 9 νέες single player αποστολές και πάνω από 12 νέα multiplayer levels. Ειδικά στο διαδικτυακό παιχνίδι, δίνεται η δυνατότητα να παίξετε με το πλευρό των Βρετανών, των Αμερικανών, των Γερμανών ή και των Σοβιετικών. Στο οπλοστάσιό σας βρίσκεται μια τεράστια γκάμα από δυτικά και ανατολικά όπλα. Μη θέλοντας να χάσει τα υψηλά επίπεδα ρεαλισμού, η Electronic Arts συμβουλεύτηκε πολλές εξωτερικές πηγές, για να αποδώσει όσο πιο πιστά στην ιστορία μπορούσε το παιχνίδι. Ο βετεράνος λοχαγός Dale Dye, που δούλεψε ως σύμβουλος στο πρώτο Medal of Honor, στο Medal of Honor Underground και στο Medal of Honor Allied Assault, δούλεψε και στην παραγωγή του Medal of Honor Allied Assault: Spearhead.

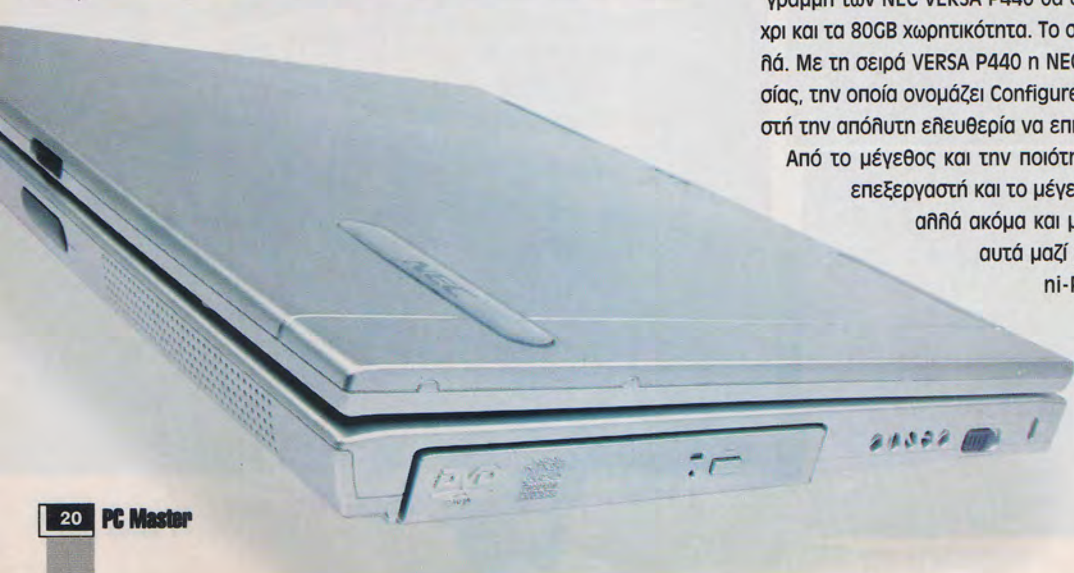


Ενας φορητός για όλα τα γούστα

NEC VERSA P440: Mobile Wireless Performance

Μια ευχάριστη έκπληξη από τη NEC. Το κομψό VERSA P440 δίνει άλλο αέρα στα μοδάτα, λεπτά και ελαφριά notebooks!

Οχι απλώς είναι όμορφο, λεπτό και ελαφρύ, αλλά βρίσκεται και στην αιχμή της φορητής τεχνολογίας! Με Mobile Pentium 4 Processor-M, ασύρματη επικοινωνία και δυνατότητες Bluetooth, το NEC VERSA P440 αποτελεί μια δελεαστική πρόταση γι' αυτούς που ψάχνουν την καλύτερη ισορροπία μεταξύ φορητότητας και ισχύος! Ο επεξεργαστής "τρέχει" στα 1,8GHz, ενώ η DDR-RAM είναι πλήρως επεκτάσιμη. Η γραμμή των NEC VERSA P440 θα διατίθεται με σκληρούς που φτάνουν μέχρι και τα 80GB χωρητικότητα. Το συνολικό βάρος δεν θα ξεπερνά τα 2,5 κιλά. Με τη σειρά VERSA P440 η NEC εγκαινιάζει μια νέα μορφή αγοραπωλησίας, την οποία ονομάζει Configure To Order (CTO). Η CTO δίνει στον αγοραστή την απόλυτη ελευθερία να επιλέξει το configuration του επεξεργαστή. Από το μέγεθος και την ποιότητα της οθόνης μέχρι την ταχύτητα του επεξεργαστή και το μέγεθος της μνήμης και του σκληρού δίσκου, αλλά ακόμα και μέχρι τις συσκευές επικοινωνίας! Και όλα αυτά μαζί με built-in MDC modem 56k v.92 και mini-PCI 10/100 LAN. Από εκεί και πέρα, ο αγοραστής μπορεί να επιλέξει την ύπαρξη wireless LAN (802.11b) ή wireless LAN/Bluetooth. Τέλος, υπάρχουν 2 USB ports και μια υποδοχή PC card.



Εξ-Μποξ ιζ τσήπ!

Εσείς τι δώρο θα ζητήσετε για τις φετινές γιορτές;

Γέρε χρόνε, φύγε τώρα, πάει η δική σου η σειρά, ήρθε ο νέος με τα δώρα, με τραγούδια και... Xbox!



Αν μέχρι τώρα κοιτούσατε το Xbox από μακριά, ήρθε ο καιρός να το τοποθετήσετε κάτω απ' το χριστουγεννιάτικο δέντρο σας! Η τεχνολογικά ισχυρότερη κονσόλα της εποχής μας, θα τιμάται πολύ χαμηλότερα μέχρι τις γιορτές. Σε μια προσπάθεια να διορθώσει την κακή αγοραστική εικόνα του Xbox, η Microsoft αποφάσισε να προβεί σε νέες μειώσεις της τιμής του για την ευρωπαϊκή αγορά. Ετσι, το Xbox θα βρει το δρόμο για τα σπίτια σας, στοιχίζοντας μόλις €249,99 (λιανική τιμή)! Φυσικά, οι λόγοι στους οποίους οι ιθύνοντες της Microsoft αποδίδουν την πτώση αυτή των τιμών είναι εντελώς διαφορετικοί από αυτούς που εμείς υποψιαζόμαστε, το γεγονός, όμως, δεν αλλάζει. Αυτή τη στιγμή η κονσόλα έχει στην αγορά περισσότερους από 200 τίτλους παιχνιδιών, ενώ εμπλουτίζεται συνεχώς με νεότερα. Επίσης, τα πλεονεκτήματα του Xbox έναντι των αντιπάλων του είναι εμφανή (και μόνο η ύπαρξη του σκληρού δίσκου σημαίνει πολλά για τον gamer), οπότε αν ειλικρινά σκεφτόσαστε την αγορά μιας κονσόλας, τότε δεν πιστεύουμε ότι πρέπει να περιμένετε άλλο!

http://www.xbox.com

2.600 λόγοι για να κάνετε λίφτινγκ!

Για όσους γουστάρουν το Atari 2600 και το Quake 3!

Κάπως έτσι θα ήταν τα 3D παιχνίδια αν είχαν βγει πριν από 20 χρόνια; Μάλλον όχι, αλλά για δείτε αυτό:



Πολλοί παλιοί gamers, αυτοί που έζησαν και ανδρώθηκαν στη χρυσή εποχή των platform games και των 2D γραφικών, βρίσκουν πολλές φορές τον 3D κόσμο των σύγχρονων παιχνιδιών κουραστικό και μάταιο! Πολλά χρώματα, υπερβολικοί φωτισμοί, μια ανάγκη για υπερβολικό ρεαλισμό και κάτι αναλύσεις που μόνο γραφικά σε υπολογιστή δεν θυμίζουν πια! Πάνε οι εποχές με αναλύσεις 160x200 ή 320x240 με 4, 8, 16 ή 32 χρώματα! Πάνε τα "πριονωτά" sprites και τα 3-4 καρέ animation! Ή μήπως όχι; Προφανώς ο φίλος, εικόνες από τη δημιουργία του οποίου στολίζουν τη σελίδα, όχι απλώς τρελαίνεται για το Atari 2600 (παιχνιδομηχανή του 197κάτι), αλλά είναι και πραγματικός νοσταλγός της εποχής εκείνης! Κάθισε, λοιπόν, το παλικάρι, νά 'ναι καλά όπου και αν βρίσκεται, και μετέφερε στο Quake 3 ολόκληρο το χάρτη με γραφικά "εποχής" του αρχαιότατου παιχνιδιού "Adventure"! Τρισδιάστατα μοντέλα χοντροκομμένων κάστρων και ο παίκτης να αισθάνεται ότι έχει παγιδευτεί, κυριολεκτικά, σε ένα computer game!

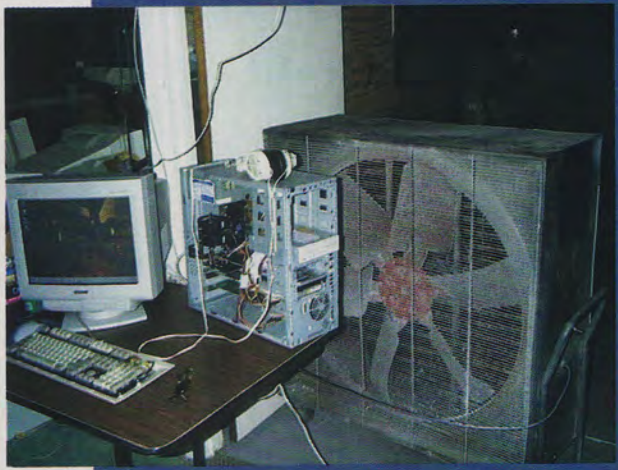
http://www.ataritimes.com/classics/features/fea_q3_adventure.html

http://www.atariage.com/software page.html? SoftwareLabelID=964


TOSHIBA

Η πιο... κουφή τροφοδοσία!

Εσείς με τι "ταΐζετε" τον υπολογιστή σας;



Φανταστείτε το ύφος των Rex και Darklord, όταν εκεί που ψάχνουν για ειδήσεις, πέφτουν σε ΑΥΤΟ!

Καθώς, λοιπόν, αγναντεύουμε στα... ήρεμα νερά του Internet, ψάχνοντας για ενδιαφέρουσες ειδήσεις, αστραπές και κεραυνοί μάς τυφλώνουν απότομα μέσα από τις εικόνες που παρατίθενται σε μια σελίδα. Ξαναβρίσκοντας την όρασή του ο Χάρης βοηθά τον Οδυσσέα να ξανακαθίσει στην καρέκλα του και μένουν και οι δύο με το στόμα κρεμασμένο: Ενας τρελαμένος χρήστης (γιατί μόνο έτσι μπορεί να χαρακτηριστεί) τροφοδοτεί τον Athlon XP του όχι από την πρίζα ούτε καν από γεννήτρια, όπως ίσως φαινόταν λογικό στους φανατικούς του overclocking και του camping σε συνδυασμό. Οχι, όχι... Χρησιμοποιεί ένα αυτοσχέδιο σύστημα Tesla Coils, αντλώντας ηλεκτρισμό από την ατμόσφαιρα και τροφοδοτώντας το PC του με τα άπειρα Volts. Η φάση που ο Χάρης αρχίζει να γελά είναι όταν βλέπει τις... 3 ψύκτρες επάνω στην GeForce, ενώ ο Οδυσσέας καταλαβαίνει - με πολύ κόπο - πως είναι φάρσα, όταν διαβάζει πως "ο επεξεργαστής 'φτάνει' στους 260 βαθμούς Κελσίου" και αναγκαστικά για την ψύξη του χρησιμοποιείται ένας... πραγματικός έλικας! Εξυπνο, πάντως, έτσι; Στη φάση που γελώντας ετοιμαζόμαστε να κλείσουμε το παράθυρο του εξπλόρερ, ο Βάντορας μας αγριοκοιτά και μας ρωτά γιατί του κλέψαμε τα υγρά μπαταρίας από τη motherboard... Τελικά, ίσως τα πάντα να είναι δυνατά!



RADEON 9700 ATLANTIS Pro

Οι 9700 Pro λίγο πριν από την "εισβολή"

Η εταιρεία Sapphire μόλις πρόσφατα έκανε την εμφάνισή της στην ελληνική αγορά και μάλιστα με κάρτες γραφικών που ολοκληρώνονται με βάση επεξεργαστές της ATI.



Η "ναυαρχίδα" της εταιρείας ακούει στο όνομα RADEON 9700 ATLANTIS Pro και βασίζεται στο κορυφαίο chip γραφικών αυτή τη στιγμή, στο RADEON 9700 PRO. Υποστηρίζει πλήρως το DirectX 9, ενώ είναι απόλυτα συμβατή με το πρότυπο AGP 8X. Οι τεχνολογίες της ATI, SMARTSHADER 2.0, SMOOTHVISION 2.0, HYPER Z III και VIDEOSHADER, ενισχύονται σημαντικά από τα 128MB μνήμη DDR. Οι ταχύτητες χρονισμού συναντώνται στα 325MHz για τον επεξεργαστή και στα 620MHz για τη μνήμη. Η συνοδευτική σουίτα drivers είναι η τελευταία έκδοση των Catalyst, οι οποίοι χαίρουν πλέον της αναγνώρισης των Windows Hardware Quality Labs και ενσωματώνουν και έλεγχο HYDRAVISION. Η κάρτα διαθέτει πλήρη έλεγχο απεικόνισης σε δύο οθόνες ταυτόχρονα, σε VGA, DVI-I και S-Video, με δυνατότητες διαφορετικών αναλύσεων και refresh rates. Η Sapphire είναι γνωστή για τις ικανοποιητικές επιδόσεις όσο και για τις ιδιαίτερα δελεαστικές τιμές των προϊόντων της. Η κάρτα αναμένεται να φτάσει και στην ελληνική αγορά από στιγμή σε στιγμή. Stay tuned!

Flash

Lindows 2.0

Διασταυρώσεις έχουμε δει σε ανθρώπους, γάτες, σκύλους και άλλα μέλη του ζωικού βασιλείου. Αλλά διασταύρωση λειτουργικών, πρώτη φορά βλέπουμε! Ο καρπός από το περίεργο



"ζευγάρωμα" του Linux με τα παράθυρα ονομάζεται Lindows και έφτασε αισίως στην επίσημη έκδοση 2.0! Για όσους "ψήνονται", www.lindows.com!

Celeron 2GHz

Πάρτε έναν πυρήνα Northwood, "κόψτε" τις άκρες από τη Level 2 cache, μειώστε το FSB από τα 533 στα 400MHz και έχετε έναν πολύ ωραίο, γρήγορο Celeron! Τα νέα μέλη της οικογένειας των μικρών είναι γρήγορα και φθηνά (μόλις € 132,00 χωρίς ΦΠΑ) και υπόσχονται αξιοπιστία χωρίς να καταξοδευτείτε!

Beach Life

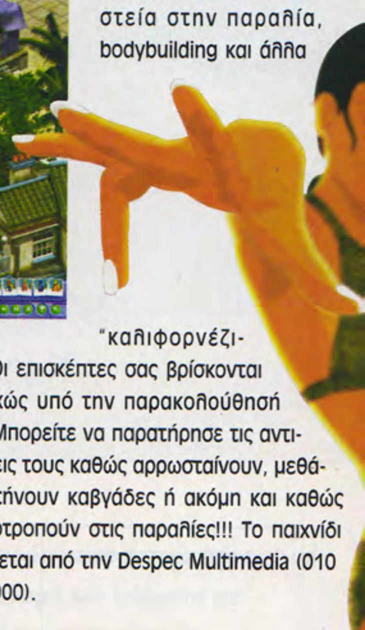
Λίγο κρασί, λίγο θάλασσα και τ' αγόρι μου!

Για να χαιρόμαστε όλοι την καθαρή θάλασσα και αυτόν το... χειμώνα!

Είστε από τους χιλιάδες Έλληνες που παραπονιούνται πως οι καλοκαιρινές διακοπές τελείωσαν πολύ γρήγορα; Δεν αντέχετε άλλο τη ρουτίνα της καθημερινότητας και θα θέλατε μια όσο το δυνατόν συχνότερη απόδραση από το άγχος και την κούραση; Τι θα λέγατε για μια εικονική δόση από καλοκαίρι, διακοπές,



διασκέδαση, ήλιο, θάλασσα και πολύ... σεξ; Γουρλώσατε τα μάτια σας από αμηχανία; Κι όμως, αυτή την εικόνα πρέπει να σχηματίσετε στο μυαλό σας για να συλλάβετε το concept του νέου παιχνιδιού που θα μας προσφέρει η Despec Multimedia. Θα κληθείτε να επιλέξετε μια ονειρική τοποθεσία, επιλεγμένη ανάμεσα στις πιο εξωτικές του κόσμου, για να "χτίσετε" την καλύτερη δυνατή καλοκαιρινή εμπειρία κατασκευάζοντας ξενοδοχεία, clubs, οργανωμένες παραλίες και θέρετρα καλοκαιρινών διακοπών για τους επισκέπτες σας! Αν σας αρέσουν τα μανατζαρίσματα, αν λατρέψατε τη σειρά "Theme..." και αν σας αρέσουν τα "Sim" κάθε είδους, το Beach Life αξιώνει να σας προσφέρει μία τελείως διαφορετική εμπειρία απ' ό,τι έχετε δει στο παρελθόν. Σας δίνει τη δυνατότητα να διαχειρίζεστε και να οργανώνετε τις επιχειρήσεις σας, ενώ παράλληλα θα πρέπει να ανταποκρίνεστε σε συγκεκριμένες ανάγκες των επισκεπτών σας και να παρακολουθείτε τις αντιδράσεις τους ύστερα από κάθε επέμβασή σας, φροντίζοντας πάντα να απολαμβάνουν τη διασκέδαση, τη νυχτερινή ζωή και την τρέλα των καλοκαιρινών διακοπών! Ακριβώς ό,τι θα επιζητούσατε και στις δικές σας καλοκαιρινές εξορμήσεις! Έχετε, λοιπόν, στη διάθεσή σας ένα ονειρεμένο καλοκαιρινό θέρετρο, περισσότερα από 50 είδη συγκροτημάτων, attractions και happenings, θαλάσσια events (Jet ski's, πλωτά πάρτι, κρουαζιέρες, beach parties, ταχύπλοα κ.λπ.), διαγωνισμούς Wet T-Shirt, καλλιστεία στην παραλία, bodybuilding και άλλα "καλιφορνέζικα". Οι επισκέπτες σας βρίσκονται συνεχώς υπό την παρακολούθησή σας! Μπορείτε να παρατήρησε τις αντιδράσεις τους καθώς αρρωσταίνουν, μεθάνε, στήνουν καβγάδες ή ακόμη και καθώς ερωτοτροπούν στις παραλίες!!! Το παιχνίδι διατίθεται από την Despec Multimedia (010 9480000).






ΑΝΤΑΜ
ΣΑΝΤΛΕΡ
ΓΟΥΙΝΟΝΑ
ΡΑΪΝΤΕΡ
ΜΕΓΑΛΗ ΚΛΗΡΟΝΟΜΙΑ,
ΜΕΓΑΛΟΙ ΜΠΕΛΑΔΕΣ!
ΔΕΝ ΘΕΛΩ ΝΑ ΓΙΝΩ
ΕΚΑΤΟΜΜΥΡΙΟΥΧΟΣ
MR. DEEDS
COLUMBIA PICTURES AND NEW LINE CINEMA PRESENT A HAPPY MADISON PRODUCTION IN ASSOCIATION WITH OUT OF THE BLUE ENTERTAINMENT
A FILM BY STEVEN BRILL "MR. DEEDS" PETER GALLAGHER JARED HARRIS ALLEN COVERT ERICK AVARI AND JOHN TURTURRO COSTUME DESIGNER ELLEN LUTTER CO-PRODUCER ALEX SISKIN BASED ON A STORY BY CLARENCE BUDINGTON KELLAND
MUSIC SUPERVISION BY MICHAEL DILBECK MUSIC BY TEDDY CASTELLUCCI FILM EDITOR JEFF GOURSON PRODUCTION DESIGNER PERRY ANDELIN BLAKE DIRECTOR OF PHOTOGRAPHY PETER LYONS COLLISTER, ASC EXECUTIVE PRODUCERS ADAM SANDLER JOSEPH M. CARACCIOLO SCREENPLAY BY TIM HERLIHY
PRODUCED BY SID GANIS JACK GIARRAPUTO
SOUNDTRACK ON THE RCA RECORDS LABEL
DIRECTED BY STEVEN BRILL
prooptiki
www.prooptiki.gr
NEW LINE CINEMA
DISTRIBUTED BY COLUMBIA TRISTAR FILM DISTRIBUTORS INTERNATIONAL
MrDeeds.com
ΑΠΟ 4 ΟΚΤΩΒΡΙΟΥ ΣΤΟΥΣ ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΟΥΣ

Retro computer Radio

Με τις ευλογίες των γρήγορων συνδέσεων!



Οι ευτυχείς κάτοχοι DSL (ελπίζουμε να αυξάνονται μέρα με τη μέρα) μπορούν να κάνουν ένα μουσικό ταξίδι πίσω στο χρόνο!

Οι δικτυακοί ραδιοφωνικοί σταθμοί αυξάνονται, καθώς διευρύνεται το broad-band δίκτυο σε Ευρώπη και Αμερική. Μια φοβερή πρόταση για όλους τους βετεράνους των υπολογιστών είναι το Streaming Retro Radio, το οποίο αναμεταδίδει μουσική από κλασικά παιχνίδια και demos των δεκαετιών του '80 και του '90! Με τα περισσότερα από αυτά να προέρχονται από τον C64 και τη φοβερή και τρομερή Amiga, τα κομμάτια θα ξυπνήσουν μνήμες αλλά και αναφορές, καθώς σε πολλά από αυτά θα βρείτε ομοιότητες με ρυθμούς που ακούγονται στα σύγχρονα games (για να το πούμε πιο σωστά, στα σύγχρονα games θα ακούσετε ρυθμούς που θυμίζουν εκείνα τα παλιά μουσικά κομμάτια ;-). Παλιά και αγαπημένα, τα μουσικά θέματα αναμεταδίδονται με ποιότητα 128Kbps, 44KHz και, φυσικά, stereo! Μη χάνετε χρόνο!

■ http://www.theoldcomputer.com/Retro%20Radio/RetroRadio_Main.htm

Olympus CAMEDIA C-730 Ultra Zoom

Μια παγκόσμια πρωτιά για την Olympus

Ακόμη ένα βήμα εξέλιξης στο χώρο των ψηφιακών φωτογραφικών μέσων κάνει η Olympus, με την πρώτη ψηφιακή μηχανή στον κόσμο η οποία συνδυάζει ανάλυση 3,2 εκατομμυρίων pixels με οπτικό zoom 10x!



Η μεγέθυντική ισχύς της αυξάνεται ακόμη περισσότερο από το ψηφιακό zoom 3x. Ο συνδυασμός των δύο zoom αποδίδει ισχύ zoom 30x - αντίστοιχο φακού 1.140 mm σε μηχανή των 35 mm - σε μια πολύ συμπαγή και εργονομική φόρμα. Το βελτιωμένο ηλεκτρονικό σκόπευτρο υψηλής ανάλυσης παρέχει στο χρήστη ευκρινή εικόνα. Οι ακριβείς αυτόματες λειτουργίες της και οι προρυθμισμένες λειτουργίες φωτογράφισης, όπως τα προγράμματα τοπίου και σπορ, εξασφαλίζουν τα καλύτερα δυνατά αποτελέσματα με την ελάχιστη προσπάθεια. Για τον πιο προχωρημένο φωτογράφο, η C-730 Ultra Zoom επιτρέπει χειροκίνητο έλεγχο πολλών ρυθμίσεων, όπως το διάφραγμα και η ταχύτητα του κλείστρου, με τη βοήθεια εύχρηστων χειριστηρίων. Επιπλέον, η μηχανή ενσωματώνει λειτουργία εμφάνισης ιστογράμματος και λειτουργία αποθορυβοποίησης. Η C-730 Ultra Zoom είναι εξοπλισμένη με μια γκάμα συστημάτων ακριβούς μέτρησης και με ειδικές λειτουργίες, χάρη στις οποίες εξασφαλίζονται άριστα αποτελέσματα φωτογράφισης. Αυτή είναι η πρώτη ψηφιακή μηχανή της Olympus, η οποία υποστηρίζει το νέο πρότυπο αποθήκευσης ψηφιακών φωτογραφιών XD-Picture Card. Αρχικά η κάρτα αυτή θα διατίθεται σε χωρητικότητες μεταξύ 16 και 128MB και κατά τα Χριστούγεννα αναμένεται να κυκλοφορήσει κάρτα 256MB. Για το μέλλον έχουν σχεδιαστεί κάρτες με χωρητικότητες που θα φτάσουν τα 8GB.

των Derek de la Fuente, Χάρη Κλάδη



Το όνομα Rebellion μας λέει πολλά! Είναι η ομάδα που έφερε στον κόσμο το λαοφιλέστατο Aliens vs Predator. Το νέο παιχνίδι της είναι επίσης "vs" και λέγεται (κρατηθείτε) Judge Dredd vs Judge Death!

JUDGE DREDD



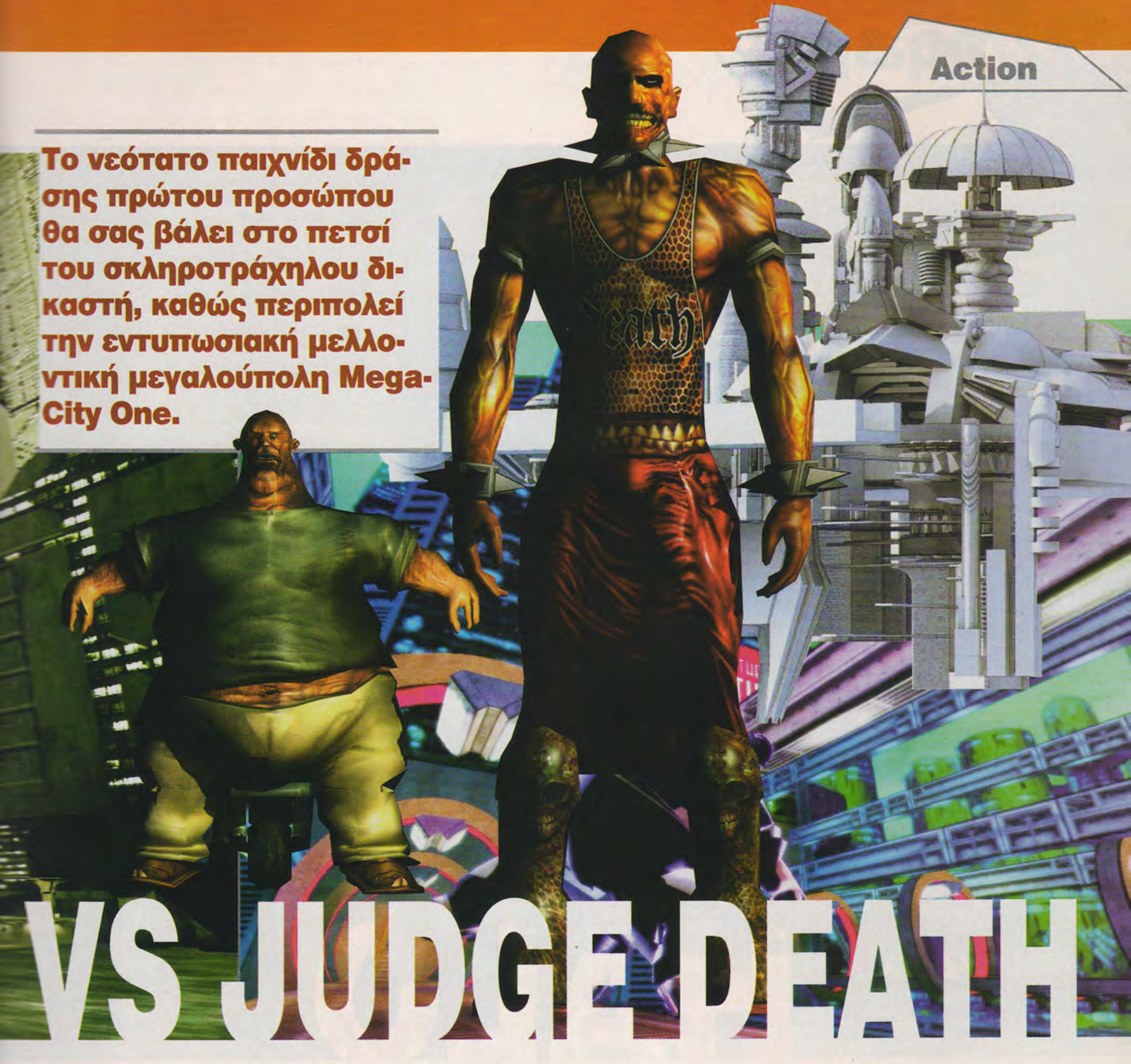
Εταιρεία: **Rebellion/Vivendi**

Ημερομηνία κυκλοφορίας: **Φθινόπωρο 2003**

www.dreddvsdeath.com

Το παιχνίδι, φυσικά, βασίζεται στον cult ήρωα των κόμιξ, δικαστή Dredd, ο οποίος μας συντροφεύει από το 1977 (χα! Είχα ήδη γεννηθεί τότε), κάνοντας μάλιστα την εμφάνισή του στη χώρα μας μέσω των σελίδων του περιοδικού "Αγόρι" που μεσουρανούσε τη δεκαετία του '80. Το νεότατο παιχνίδι δράσης πρώτου προσώπου θα σας βάλει στο πετσί του σκληροτράχηλου δικαστή, καθώς περιπολεί την εντυπωσιακή μελλοντική μεγαλούπολη Mega-City One. Ο Dredd θα βρεθεί αντιμέτωπος με όλο το φάσμα της εγκληματικής συμπεριφοράς (!!!), από απλούς διαρρήκτες μέχρι και τρομακτικούς γενετικά ενισχυμένους κακούς! Φυσικά, ας μην ξεχνάμε την αντιπαλότητα του Dredd με το πιο... μακρύ χέρι του νόμου στην πόλη, τον απόλυτο άρχοντα της τιμωρίας, τον ένα και μοναδικό νομοταγή "κακό", τον άντρακλα δικαστή Death (χειροκροτήματα) και τους Σκοτεινούς Δικαστές (όχι, δεν πρόκειται για Death Metal μπάντα, απλώς για τους 4 ιππότες της αποκάλυψης μεταμορφωμένους σε... απόλυτους νομοθέτες!)! Εκτός από την αδιαμφισβήτητη single player δράση, το παιχνίδι θα διαθέτει αρκετά multiplayer

Το νεότατο παιχνίδι δράσης πρώτου προσώπου θα σας βάλει στο πετσί του σκληροτράχηλου δικαστή, καθώς περιπολεί την εντυπωσιακή μελλοντική μεγαλούπολη Mega-City One.

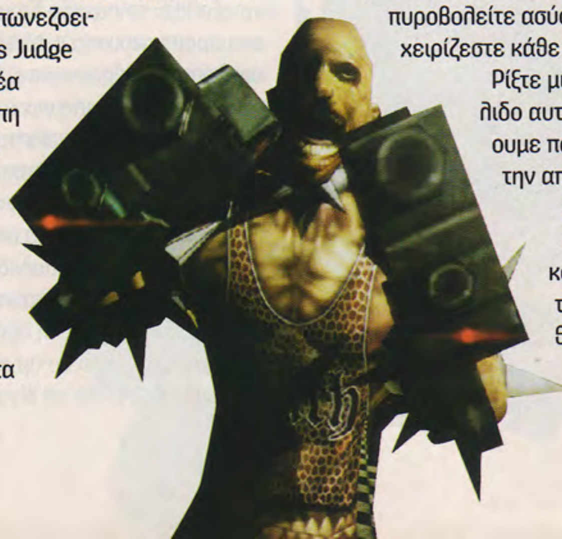


VS JUDGE DEATH

Ο απόλυτος νομοθέτης

modes, περιλαμβάνοντας splitscreen (ζήτω το co-op mode!) αλλά και on-line αναμετρήσεις!

Οσον αφορά στα γραφικά του, η Rebellion χρησιμοποιεί τη νέα μηχανή της που ακούει στο γιαπωνεζοειδές όνομα Asura. Το Judge Dredd vs Judge Death θα ακολουθεί μία εντελώς νέα ιστορία, δομημένη από τα συνεχή έπη της 25χρονης παρουσίας του κόμιξ, ενώ από τις οθόνες σας θα παρελάσουν όλοι οι γνωστοί χαρακτήρες, όπως η δικαστής Anderson και οι Σκοτεινοί Δικαστές, αλλά και πολλές γνώριμες τοποθεσίες της Mega-City One. Η ιστορία και ο χαρακτήρας του δικαστή Dredd είναι τα στοιχεία που γύρω τους βασίζεται ολόκληρο το χτίσιμο του παιχνιδιού. Για παράδειγμα, ο Dredd πρέπει να υπακούει στους νόμους και αντιδρά όπως αυτοί προστάζουν για κάθε περίπτωση εγκλήματος. Ετσι, δεν θα μπορείτε να πυροβολείτε ασύστολα τους πάντες, αλλά θα πρέπει να διαχειρίζεστε κάθε περίπτωση με την ανάλογη λεπτότητα!



Ρίξτε μια ματιά στις εικόνες που στολίζουν το δισέλιδο αυτό και θα καταλάβετε για ποιον λόγο πιστεύουμε πως το παιχνίδι θα κατορθώσει να μεταφέρει την απόλυτη καφρίλα του κόμιξ στις οθόνες, αντίθετα με την ταινία -αν και ο Σταλόνε ήταν ιδανικός στο ρόλο του Dredd (έχει το ιδανικό, στραβωμένο σαγόνι). Το παιχνίδι βρίσκεται ακόμα στη μέση της δημιουργίας του και θα κάνουμε περίπου 1 χρόνο για να το απολαύσουμε.

Χ.Κ.

Το Halo αποτέλεσε το λόγο για να ασχοληθούν όλοι, έστω και για λίγο, με την κονσόλα Xbox της Microsoft. Ωστόσο, το παράπονο των PC gamers ήταν η απουσία του παιχνιδιού από τις πλατφόρμες τους. Φαίνεται, όμως, πως έφτασε η ώρα να απολαύσουμε όλοι το επικό παιχνίδι της Bungie!



HALO



Εταιρεία	**Bungie**
Ημερομηνία κυκλοφορίας	**Καλοκαίρι 2003**

@ www.bungie.net

Τι εστί Halo; Σύμφωνα με μεγάλο ποσοστό των gamers πρόκειται για το καλύτερο action παιχνίδι πρώτου προσώπου που έχει εμφανιστεί για οικιακό gaming σύστημα μέχρι στιγμής. Και δεν έχουν άδικο! Αν και σίγουρα όχι το μεγαλύτερο παιχνίδι σε διάρκεια, το Halo κατόρθωσε να εξελίξει τον τομέα δράσης του είδους με εντυπωσιακά επιμέρους στοιχεία, αλλά και εντυπωσιακές εναλλαγές στο σενάριο και το gameplay. Δεν αναδείχθηκε άδικα, λοιπόν, παιχνίδι της χρονιάς για το 2001.

Ποια είναι τα στοιχεία που το κάνουν να ξεχωρίζει; Κατ' αρχάς, η εκπληκτική μαχητικότητα των Covenant -εξωγήινων εισβολέων με εντυπωσιακή τεχνολογία και δυνατότητες. Η εξυπνάδα τους είναι σημείο αναφοράς και σίγουρα θα αποτελέσει παράδειγμα για παιχνίδια επόμενων γενεών. Εν συνεχεία, η αλληλεπίδραση του παίκτη με τα διάφορων ειδών οχήματα σίγουρα εμπλουτίζει τη δράση με πολλά ακόμα στοιχεία. Τέλος, το εκπληκτικό co-op mode, κατά το οποίο η οθόνη χωρίζεται στα δύο ώστε να είναι δυνατό το παιχνίδι από δύο παί-







Το εκπληκτικό co-op mode, κατά το οποίο η οθόνη χωρίζεται στα δύο ώστε να είναι δυνατό το παιχνίδι από δύο παίκτες, προσφέρει νέο έδαφος για ατέλειωτες παρτίδες διπλού.

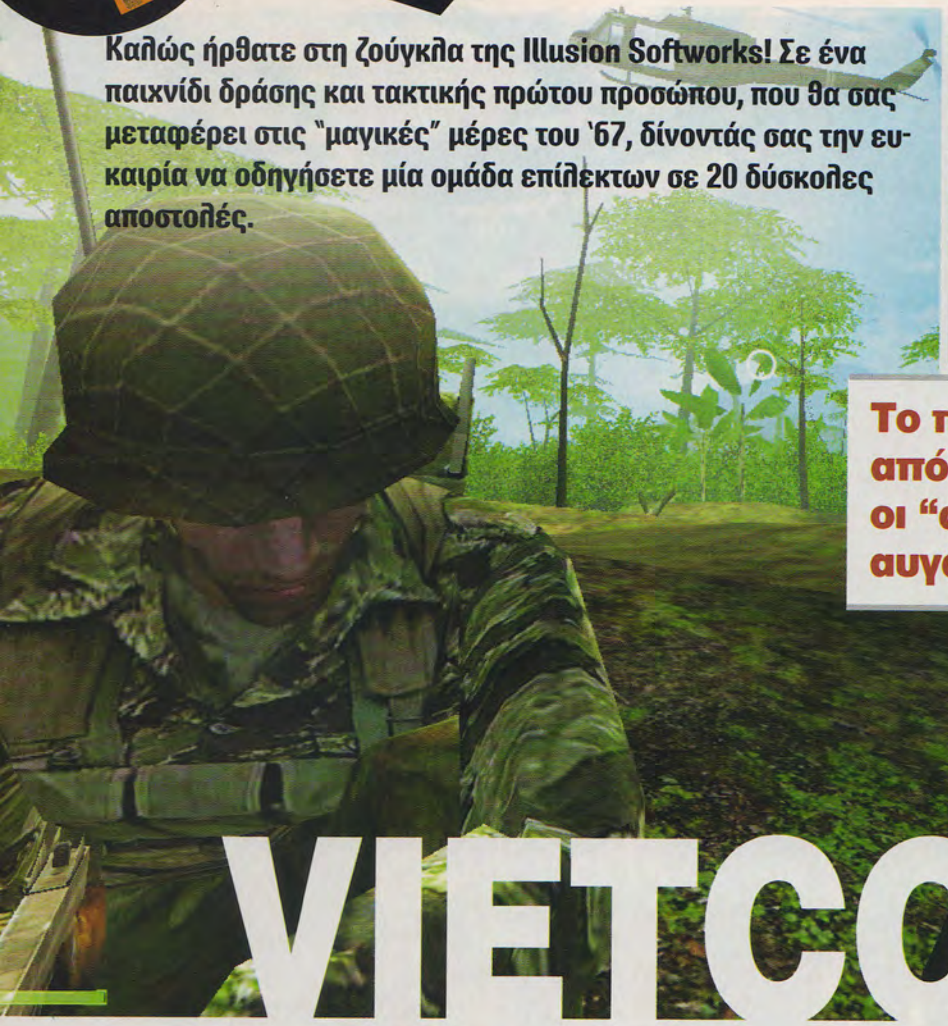
Επιτέλους και για PCs!

κτες, προσέφερε νέο έδαφος για ατέλειωτες παρτίδες διπλού στο εξοντωτικό 4ο επίπεδο δυσκολίας. Είναι κάτι που δεν μπορώ να σας περιγράψω, όμως, τα 4 μερόνυχτα συνεχούς δράσης στο σαλόνι του σπιτιού μου, παίζοντας παρέα με έναν φίλο, είχα να τα ζήσω πολλά χρόνια! Αφησα για το τέλος τα τεχνικά στοιχεία του παιχνιδιού, τα οποία είναι ομολογουμένως αξιοθαύμαστα αλλά και (πλέον) παλιά! Οι αποστολές, αν και βρίθουν από δράση, είναι αυστηρά περιοριστικές ως προς τις δράσεις και την πορεία του παίκτη (ή των παικτών). Προκαθορισμένα waypoints, χωρίς ιδιαίτερες εναλλαγές, σίγουρα δεν βοηθούν και χαραμίζουν τις τεράστιες εκτάσεις που απαρτίζουν τους χάρτες του παιχνιδιού. Τα γραφικά του είναι θαυμάσια, το ίδιο και ο ήχος του. Αλλά και πάλι πρέπει η Bungie να αποδείξει πως μπορούν να βελτιωθούν ακόμη περισσότερο. Βλέπετε, τη στιγμή που θα βγει για PC, το καλύτερο παιχνίδι του 2001 θα έχει να αντικρούσει τα σαφή τεχνολογικά επιχειρήματα των Doom 3 και Unreal 2, κάτι καθόλου εύκολο.

Χ.Κ.



Καλώς ήρθατε στη ζούγκλα της Illusion Softworks! Σε ένα παιχνίδι δράσης και τακτικής πρώτου προσώπου, που θα σας μεταφέρει στις "μαγικές" μέρες του '67, δίνοντάς σας την ευκαιρία να οδηγήσετε μία ομάδα επίλεκτων σε 20 δύσκολες αποστολές.





Το παιχνίδι έχει θεματολογία από έναν πόλεμο στον οποίο οι "αμερικανίνοζ" έχασαν τα αυγά και τα καλάθια!

VIETCONG

Καλημέρα Βιετνάμ!

Εταιρεία	**Illusion Softworks**
Ημερομηνία κυκλοφορίας	**Τέλος 2002**

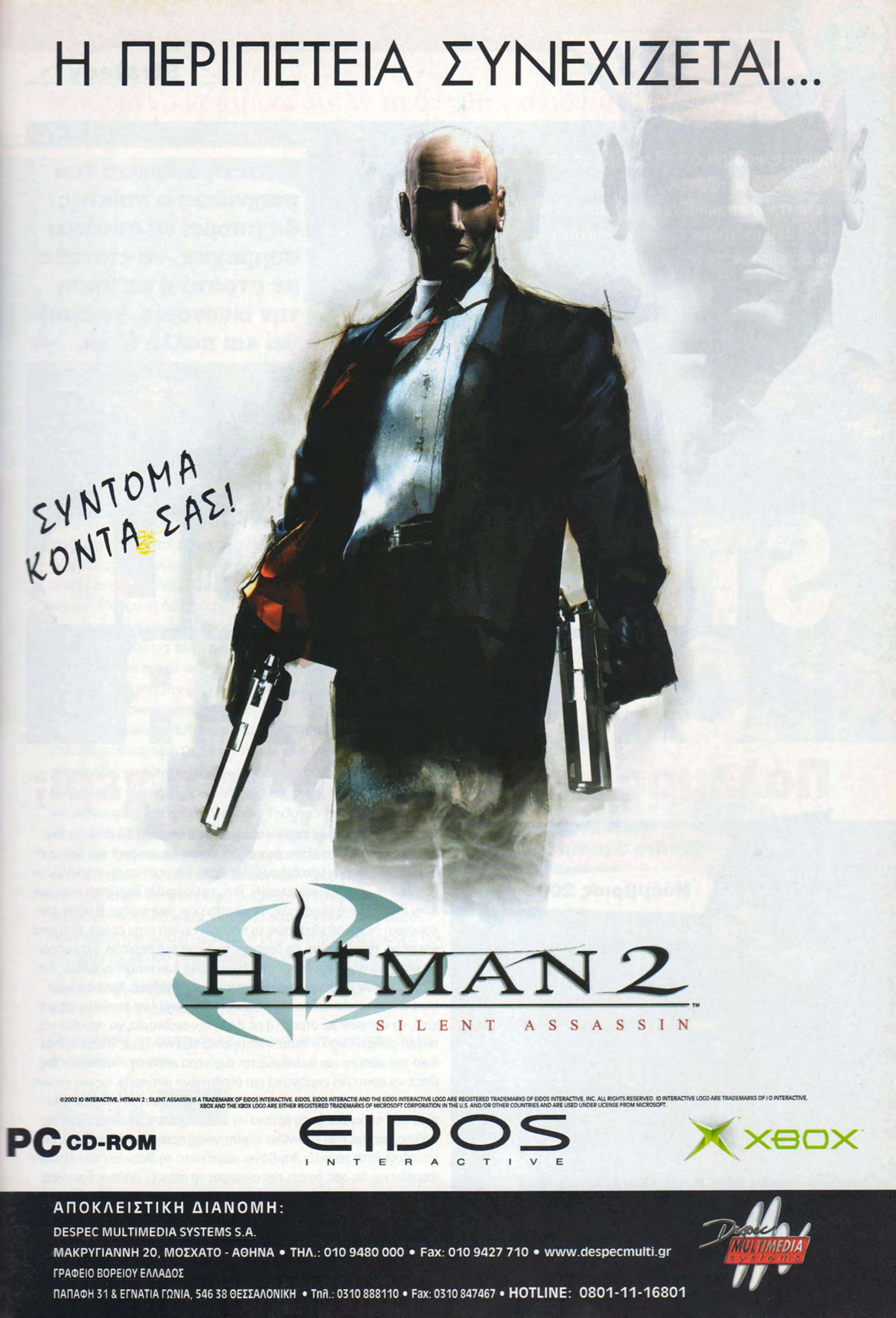


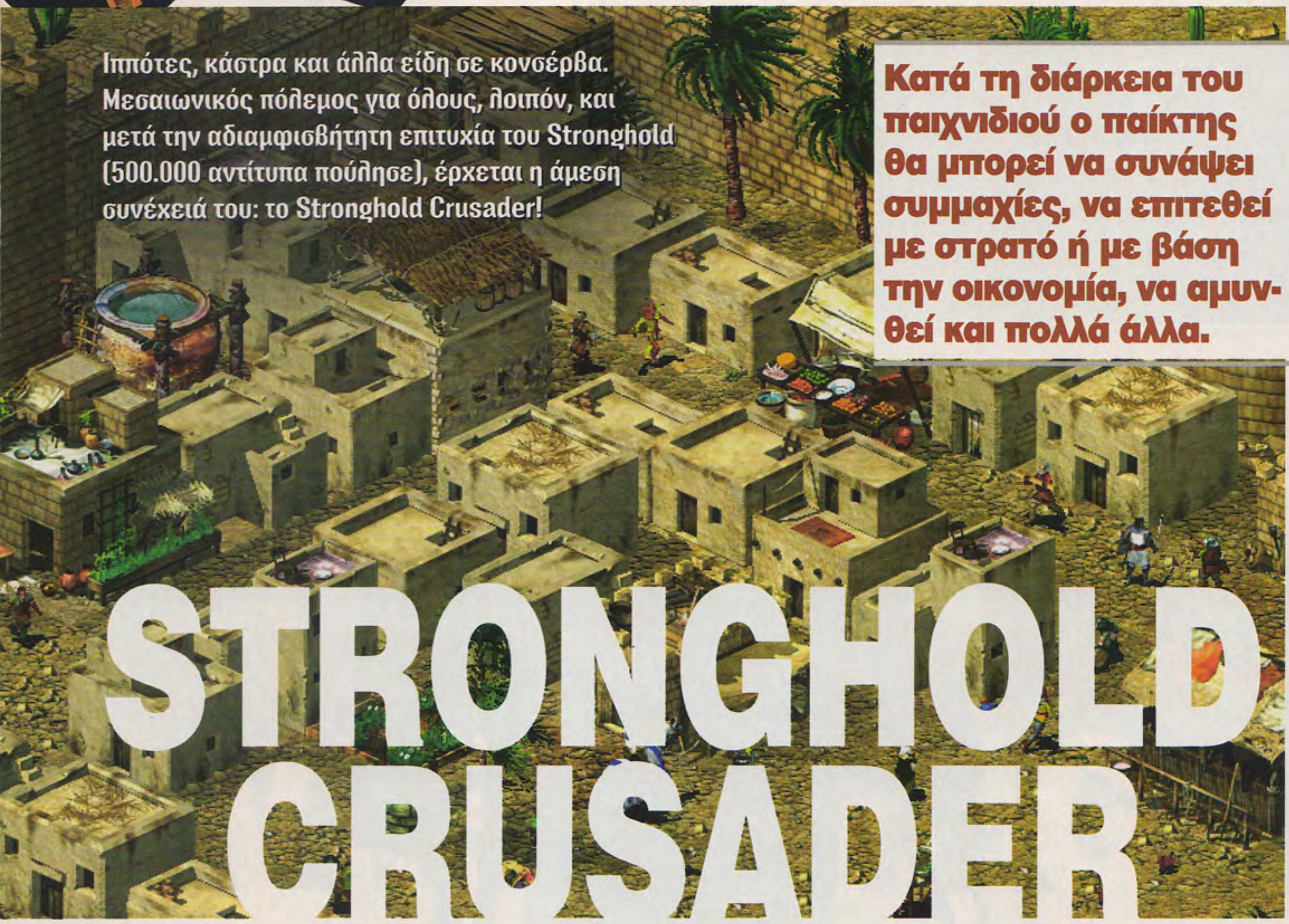
http://www.illusionsoftworks.com

Ευτυχώς που το παιχνίδι είναι τακτικής και βασίζεται στο ρεαλισμό, οπότε δεν κινδυνεύουμε να δούμε (για ακόμη μία φορά) "ράμπους" να εξοντώνουν κατά εκατοντάδες χαμηλής νοημοσύνης αντιπάλους διψασμένους για αίμα και κόκα κόλα. Επίσης, για όσους δεν το συνειδητοποίησαν, το παιχνίδι έχει θεματολογία από έναν πόλεμο στον οποίο οι "αμερικανίνοζ" έχασαν τα αυγά και τα καλάθια! Μάλιστα, στο multiplayer θα μπορείτε να παίξετε στο πλευρό των Vietcong εναντίον των Αμερικανών. Φυσικά, ως στήσιμο το παιχνίδι δεν ξεχωρίζει ιδιαίτερα από άλλα παρόμοια και έτσι όλα έχουν δοθεί στην ενίσχυση της ατμόσφαιρας και του storyline. Κάτι τέτοιο είχε γίνει και στο παρελθόν με το "The Lost Patrol", το οποίο είχε κάνει αίσθηση για την ατμόσφαιρά του. Πάντως, ο βρώμικος ανταρτοπόλεμος του Βιετνάμ δεν έχει αντιμετωπιστεί στο παρελθόν με τη δέουσα σοβαρότητα. Ενα παιχνίδι που θα μπορούσε να περιέχει όλα τα στοιχεία του (τις παγίδες στη ζούγκλα, τις αντίξοες συνθήκες μάχης ή ακόμα και τα λάθη της αμερικανικής αεροπορίας που θέρισε εκατοντάδες άμαχους αλλά και Αμερικανούς στρατιώτες) θα ήταν ενδιαφέρον. Μένει να δούμε αν το Vietcong θα το καταφέρει.

D.d.F.




Η ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ ΣΥΝΕΧΙΖΕΤΑΙ...
ΣΥΝΤΟΜΑ ΚΟΝΤΑ ΣΑΣ!
HITMAN 2
SILENT ASSASSIN
©2002 IO INTERACTIVE. HITMAN 2 : SILENT ASSASSIN IS A TRADEMARK OF EIDOS INTERACTIVE. EIDOS, EIDOS INTERACTIE AND THE EIDOS INTERACTIVE LOGO ARE REGISTERED TRADEMARKS OF EIDOS INTERACTIVE, INC. ALL RIGHTS RESERVED. IO INTERACTIVE LOGO ARE TRADEMARKS OF I O INTERACTIVE. XBOX AND THE XBOX LOGO ARE EITHER REGISTERED TRADEMARKS OF MICROSOFT CORPORATION IN THE U.S. AND/OR OTHER COUNTRIES AND ARE USED UNDER LICENSE FROM MICROSOFT.
PC CD-ROM
EIDOS INTERACTIVE
XBOX
ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΗ ΔΙΑΝΟΜΗ:
DESPEC MULTIMEDIA SYSTEMS S.A.
ΜΑΚΡΥΓΙΑΝΝΗ 20, ΜΟΣΧΑΤΟ - ΑΘΗΝΑ • ΤΗΛ.: 010 9480 000 • Fax: 010 9427 710 • www.despecmulti.gr
ΓΡΑΦΕΙΟ ΒΟΡΕΙΟΥ ΕΛΛΑΔΟΣ
ΠΑΠΑΦΗ 31 & ΕΓΝΑΤΙΑ ΓΩΝΙΑ, 546 38 ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ • Τηλ.: 0310 888110 • Fax: 0310 847467 • HOTLINE: 0801-11-16801
Despec MULTIMEDIA systems



Ιππότες, κάστρα και άλλα είδη σε κονσέρβα. Μεσαιωνικός πόλεμος για όλους, λοιπόν, και μετά την αδιαμφισβήτητη επιτυχία του Stronghold (500.000 αντίτυπα πούλησε), έρχεται η άμεση συνέχειά του: το Stronghold Crusader!

Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού ο παίκτης θα μπορεί να συνάψει συμμαχίες, να επιτεθεί με στρατό ή με βάση την οικονομία, να αμυνθεί και πολλά άλλα.

STRONGHOLD CRUSADER

Πόλεμος με το σταυρό στο χέρι;



Εταιρεία	Firefire Studio
Ημερομηνία κυκλοφορίας	Νοέμβριος 2002

Φυσικά, δεν πρόκειται για το Stronghold 2, αλλά για ένα πακέτο έξτρα στοιχείων, που οι δημιουργοί του δεν μπόρεσαν (για διάφορους, λένε, λόγους) να συμπεριλάβουν στο αρχικό παιχνίδι. Ετσι, το Crusader βασίζεται ακριβώς στην ίδια μηχανή γραφικών, στησίματος και οικονομίας. Η μόνη φαινομενική διαφορά είναι πως το παιχνίδι ξεκινά στην έρημο. Από εκεί και πέρα, τοποθετείται σε διαφορετική χρονική περίοδο, έχει κάποιες νέες μονάδες και διαφορές στον τρόπο που παίζεται, καθώς βασίζεται πλέον σε ενεργοποιημένους A.I. αντιπάλους. Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, λοιπόν, ο παίκτης θα μπορεί να συνάψει συμμαχίες, να επιτεθεί με στρατό ή με βάση την οικονομία, να αμυνθεί και πολλά άλλα. Πλέον ο υπολογιστής είναι εξυπνότερος. Χτίζει άμεσα δικά του κάστρα και διαχειρίζεται ιδιαίτερα καλά την οικονομία του, ώστε να αποτελεί σημαντικά πιο εξελιγμένο αντίπαλο. Ως μια γενική εικόνα, θα μπορούσαμε να πούμε πως το Crusader συνδυάζει στοιχεία από παιχνίδια όπου πρέπει να χτίζετε και να αναβαθμίζετε τις πόλεις σας και από παιχνίδια στρατηγικής πραγματικού χρόνου. Θεματολογικά το παιχνίδι λαμβάνει χώρα κατά τη διάρκεια των Σταυροφοριών και θα σας δώσει την ευκαιρία να πάρετε ρόλους Ευρωπαίων λόρδων ή Αράβων πολεμιστών.

D.d.F.

@ stronghold.godgames.com/crusader/

Adventure & RPG Update

Αυτοί που μένουν & αυτοί που... φεύγουν!

Οπως θα μάθατε, η πολιτεία θέλησε να οδηγήσει τα παιχνίδια στους υπολογιστές στην παρανομία. Τις απόψεις μου, όμως, θα τις διαβάσετε στο "Dark Side". Ας δούμε τώρα τα "δικά μας"...

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη



BROKEN SWORD 3: THE SLEEPING DRAGON ΤΗΣ REVOLUTION.

20 ΧΡΟΝΙΑ LUCASARTS

Η LucasArts, η τελευταία από τις παλιές μεγάλες εταιρείες, που αποτέλεσαν τα σύμβολα του χώρου των computer games, γιορτάζει τα 20 χρόνια λειτουργίας της ανοίγοντας ένα νέο επίσημο site στη διεύθυνση http://www.lucasarts.com/20th/. Το νέο site περιέχει την ιστορία των παιχνιδιών της εταιρείας, βίντεο από τα πιο δημοφιλή παιχνίδια που έχει κυκλοφορήσει όλα αυτά τα χρόνια, βιογραφικά μερικών εκ των καλύτερων παραγωγών που πέρασαν από αυτήν, καθώς και πολλά χιουμοριστικά στιγμιότυπα από τη ζωή στα γραφεία της οργάνωσης. Η LucasArts έχει υποσχεθεί ότι θα ανανεώνει συνεχώς το site με νέο υλικό.

Εκτός των προαναφερομένων, η εταιρεία ξάφνιασε το καλοκαίρι όταν ανακοίνωσε ότι ετοιμάζει τα sequels δύο πολύ πετυχημένων adventure games της. Στις 21 Μαΐου ανακοινώθηκε η δημιουργία του FULL THROTTLE 2 και η επιστροφή του cult χαρακτήρα Ben, που τόσο πολύ είχε αγαπηθεί από τους φίλους των computer games (και όχι μόνο των adventure games). Το παιχνίδι αναμένεται να κυκλοφορήσει μέσα στο 2003 στα PCs και στις κονσόλες. Για όσους δεν έχουν δει το πρώτο παιχνίδι ή δεν θυμούνται, ο Ben ήταν ένας "τσαμπουκαλής" παράνομος αρχηγός μιας ομάδας-συμμορίας μοτοσυκλετιστών που αποκαλούνταν Polecats. Επίσης, στις 27 Αυγούστου η εταιρεία ανακοίνωσε ότι θα κυκλοφορήσει το SAM & MAX 2, το sequel του πολύ επιτυχημένου τίτλου της, που τόσο πολύ αγαπήθηκε στις ΗΠΑ (μια και το ανατρεπτικό χιούμορ του αναφερόταν κυρίως σε καταστάσεις ή τοποθεσίες των ΗΠΑ), αλλά και σε ολόκληρο τον κόσμο. Το παιχνίδι αναμένεται να κυκλοφορήσει μέσα στο 2004.

ΑΝΤΙΟ PRESTO STUDIOS

Από τα ευχάριστα νέα στα δυσάρεστα. Η Presto Studios (http://www.presto.com/), η εταιρεία που μας έδωσε μερικά εξαιρετικά adventure games, ανακοίνωσε διά στόματος του Greg Uhler, executive producer της εταιρείας, ότι σταματά την ανάπτυξη computer games. Οπως είπε ο Greg, "για επαγγελματικούς, οικονομικούς, αλλά και προσωπικούς λόγους, η εταιρεία σταματά το λεγόμενο software development." Το παιχνίδι Whacked! για το Xbox θα είναι το τελευταίο προϊόν που θα κυκλοφορήσει. Ο Greg συνέχισε λέγοντας ότι: "η εταιρεία θα παραμείνει ως εμπορική οντότητα για πολλά χρόνια ακόμη (τι εννοεί άραγε μ' αυτό;), αλλά δεν θα αναπτύσσει πλέον προϊόντα. Ενα μίνιμουμ προσωπικό, υπό τη δική μου διοίκηση και του Michel Kripalani (CEO/President της Presto), θα παραμείνει στα γραφεία μέχρι τα τέλη Οκτωβρίου."

Η Presto σχεδίασε και κυκλοφόρησε τον προηγούμενο χρόνο το εξαιρετικό Myst III: Exile, το πρώτο παιχνίδι που αναφερόταν στον κόσμο του Myst και δεν σχεδιάστηκε από την Cyan. Η εταιρεία ιδρύθηκε το 1991, όταν ο Michel Kripalani προσέλαβε κάποιους συμφοιτητές του, όπως οι Dave Flanagan,

Farshid Almassizadeh, Jose Albanil και Greg Uhler. Το πρώτο παιχνίδι τους ήταν το επαναστατικό για την εποχή του time-travel adventure game The Journeyman Project, που κυκλοφόρησε τότε σε CD-ROM. Τα μέλη της εταιρείας είχαν άλλες "κανονικές" δουλειές και ασχολούνταν με το παιχνίδι κατά τον ελεύθερο χρόνο τους! Έπειτα από δύο χρόνια δημιουργίας, τελικά, το

μπορούν να διαθέσουν μερικά λεπτά, μπορείτε να μου στείλετε ένα e-mail στο οποίο να εξηγείτε γιατί θα θέλατε ένα GK sequel; Επίσης, αν θα μπορούσατε να μου πείτε αν προτιμάτε να είναι 2D, 3D ή με ζωντανούς ηθοποιούς, αυτό θα ήταν σπουδαίο. Πληροφορίες σχετικά με την ηλικία και το φύλο σας θα βοηθούσαν επίσης.

Επί του παρόντος, βρίσκομαι στη Νέα



BROKEN SWORD 3: THE SLEEPING DRAGON ΤΗΣ REVOLUTION.



Στις 21 Μαΐου ανακοινώθηκε η δημιουργία του FULL THROTTLE 2 και η επιστροφή του cult χαρακτήρα Ben, που τόσο πολύ είχε αγαπηθεί από τους φίλους των computer games. Το παιχνίδι αναμένεται να κυκλοφορήσει μέσα στο 2003 στα PCs και στις κονσόλες.

κυκλοφόρησαν και έκανε πολύ μεγάλη αίσθηση.

Το πρώτο παιχνίδι ακολούθησε το εκπληκτικό από κάθε πλευρά Buried in Time: The Journeyman Project 2 (κατά την ταπεινή γνώμη μου είναι μακράν το καλύτερο παιχνίδι της εταιρείας και ένα από τα καλύτερα και πιο δύσκολα adventure games όλων των εποχών), ενώ μετά ακολούθησαν και άλλα, όπως τα Legacy of Time: The Journeyman Project 3, Star Trek: Hidden Evil, Stephen King's F13 και, τέλος, το Myst III: Exile.

Τι άλλο να πω, πραγματικά κρίμα! Πρέπει οπωσδήποτε να βρω το χρόνο να ξαναπαίξω τα Buried in Time: The Journeyman Project 2 και Legacy of Time: The Journeyman Project 3 (το τελευταίο όταν μου το επιστρέψει, φυσικά, ο Γιάννης Πατρίκος). Έτσι, σαν φόρο τιμής.

ΚΑΙΝΟΥΡΙΟ GABRIEL KNIGHT;

Η είδηση έσκασε σαν βόμβα στο χώρο και διαδόθηκε σαν αστραπή στα διάφορα game sites στο Internet. Στις 25 Ιουλίου η περιβόητη Jane Jensen δημοσίευσε το εξής κείμενο στα fora των Vivendi Universal Games - Sierra με τον τίτλο "Παράκληση για feedback από την Jane".

"Αγαπητό GK forum:

Έχω να κάνω μία παράκληση. Αυτοί που

Υόρκη, γι' αυτό στείλτε μου το e-mail σας στη διεύθυνση janej@richfx.com

Σας ευχαριστώ πολύ,

Jane Jensen Holmes"

Το κείμενο, καθώς και τις πρώτες αντιδράσεις μπορείτε να βρείτε στη διεύθυνση http://community.sierra.com/WebX?230@53.eX21aBdyWor^1@.ef876f0.

Πηγές από την άλλη μεριά του Ατλαντικού λένε ότι η Jane Jensen δεν θα δημοσίευε κάτι τέτοιο αν ήδη δεν είχε ξεκινήσει να δουλεύει πάνω στο επόμενο Gbariel Knight. Μακάρι να είναι αλήθεια, εμείς δεν μπορούμε να κάνουμε τίποτε άλλο από το να περιμένουμε. Α, και στείλτε στην Jensen ένα e-mail με τις απόψεις σας...

ΤΡΟΜΕΡΗ Η ΕΠΙΤΥΧΙΑ ΤΟΥ LONGEST JOURNEY

Πρόσφατα δημοσιεύθηκε ένα κείμενο-δελτίο Τύπου από τη Funcom, δημιουργό του εξαιρετικού The Longest Journey. Σύμφωνα με το κείμενο αυτό, στο επίκεντρο του ενδιαφέροντος της εταιρείας παραμένει το massively multiplayer game Anarchy On Line, αλλά αυτό που μας ενδιαφέρει είναι ότι για πρώτη φορά κάνουν σχόλιο για το The Longest Journey και ένα πιθανό sequel του. Όπως αναφέρει η εταιρεία στο κείμενο αυτό, το PC adventure game The Longest Journey συνεχίζει να πουλά, παρότι κυκλοφορεί δύο χρόνια στην Ευρώπη και περίπου έναν χρόνο στις ΗΠΑ. Το παιχνίδι, μάλιστα, ήδη εξάντλησε τα αποθέματά του στις ΗΠΑ. Σχέδια για ένα updated box βρίσκονται σε εξέλιξη, ενώ και ένα sequel εξετάζεται πλέον σοβαρά μετά την πολύ μεγάλη επιτυχία του σε ολόκληρο τον κόσμο.

Αμήν και πότε...

ΠΡΩΤΟΠΟΡΕΙ ΤΟ BROKEN SWORD 3;

Στη διεύθυνση http://www.brokensword3.net/ θα βρείτε το προς το παρόν unofficial site του πολυαναμενόμενου Broken Sword 3: The Sleeping Dragon. Σύμφωνα με τον Charles Cecil, το Broken Sword 3 πρωτοπορεί, εγκαινιάζοντας μία νέα γενιά 3D adventures, τα οποία, αν το παιχνίδι επιτύχει εμπορικά, θα εκθρονίσουν μάλλον οριστικά τα point-and-click, όπως ακριβώς έκαναν και αυτά στα adventures που βασίζονταν στο text parser interface.

Περισσότερα στο επόμενο τεύχος.

PC

ΤΕΥΧΟΣ ΟΚΤΩΒΡΙΟΥ



www.cgomag.gr

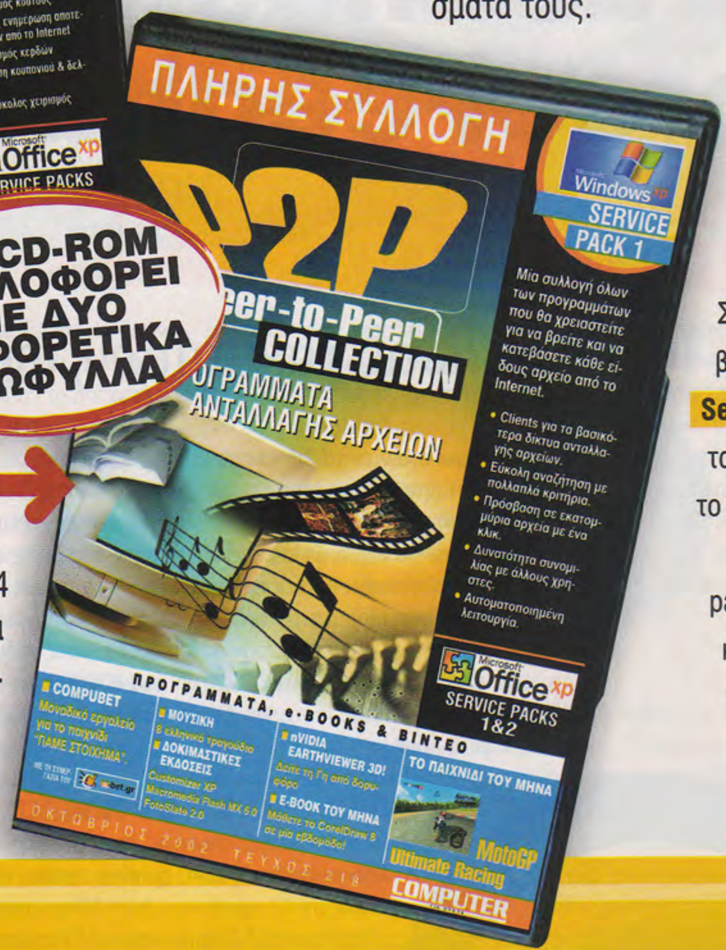
ΔΩΡΟ SUPER CD-ROM



COMPUBET

Μία εξαιρετική εφαρμογή για το δημοφιλές "άθλημα" του στοιχήματος στο ποδόσφαιρο, η οποία υπόσχεται να σας απαλλάξει από το φόρτο των ατελείωτων υπολογισμών, αλλά και το άγχος της ενημέρωσης για τα προγράμματα των αγώνων και τα αποτελέσματά τους.

ΤΟ CD-ROM ΚΥΚΛΟΦΟΡΕΙ ΜΕ ΔΥΟ ΔΙΑΦΟΡΕΤΙΚΑ ΕΞΩΦΥΛΛΑ



ΑΚΟΜΗ

Στο CD-ROM θα βρείτε το πρώτο **Service Pack** για τα **Windows XP**, το οποίο περιλαμβάνει όλα τα patches που έχει κυκλοφορήσει η Microsoft μέχρι τώρα.

PEER-TO-PEER COLLECTION

Μία μοναδική συλλογή με τα 14 δημοφιλέστερα προγράμματα ανταλλαγής αρχείων.



...στη θήκη του CD-ROM θα βρείτε

EXTRA ΕΝΘΕΤΟ με τον **ΠΛΗΡΗ ΟΔΗΓΟ** των προγραμμάτων που περιλαμβάνονται στο CD-ROM.

Ασύγκριτα... καλύτερο!

του Χάρη Κλάδη
rex@compupress.gr

Βρισκόμαστε στην αρχή μιας ακόμα περιπετειώδους σεζόν. Τρεις μήνες πριν τις γιορτές, οι εταιρείες αποκαλύπτουν τα προϊόντα που αναμένεται να μονοπωλήσουν το ενδιαφέρον του τύπου, αλλά και τους πόθους των gamers!

Thrustmaster ForceFeedback GT

Η Ferrari των τιμονιών!

Thrustmaster ForceFeedback GT

- **Απαιτήσεις**
  Pentium 166, USB
- **Διάθεση**
  Zegetron, Β. Γεωργίου Β' 35, 152 32 Χαλάνδρι, τηλ.: 010 6856000
- **Τιμή**
  € 129,99 με ΦΠΑ

Τιμόνι, κιβώτιο ταχυτήτων, φρένο και γκάζι

Οι λάτρεις των αγώνων ταχύτητας πρέπει να είναι από τους πιο χαρούμενους ανάμεσα στους απανταχού gamers. Και αυτό διότι ο αγαπημένος χώρος τους βασίστηκε από την αρχή της χρυσής εποχής των video games σε μια πολύ καλή συνταγή, η οποία μπόρεσε να εξελιχθεί χωρίς ποτέ να καταλήξει σε αδιέξοδα. Σχεδόν στο σύνολό τους τα σύγχρονα παιχνίδια αγώνων ταχύτητας βασίζονται σε χαρακτηριστικά αναλλοίωτα τα τελευταία 10 και πλέον έτη. Ομοίως, ο διακαής πόθος των gamers αυτών συνεχίζει να είναι ο ίδιος. Σήμερα, είτε παίζετε το εκπληκτικό Outrun στο MAME είτε το F1 2002, αυτό που ονειρεύεστε να έχετε στα χέρια σας είναι ένα καλό τιμόνι!

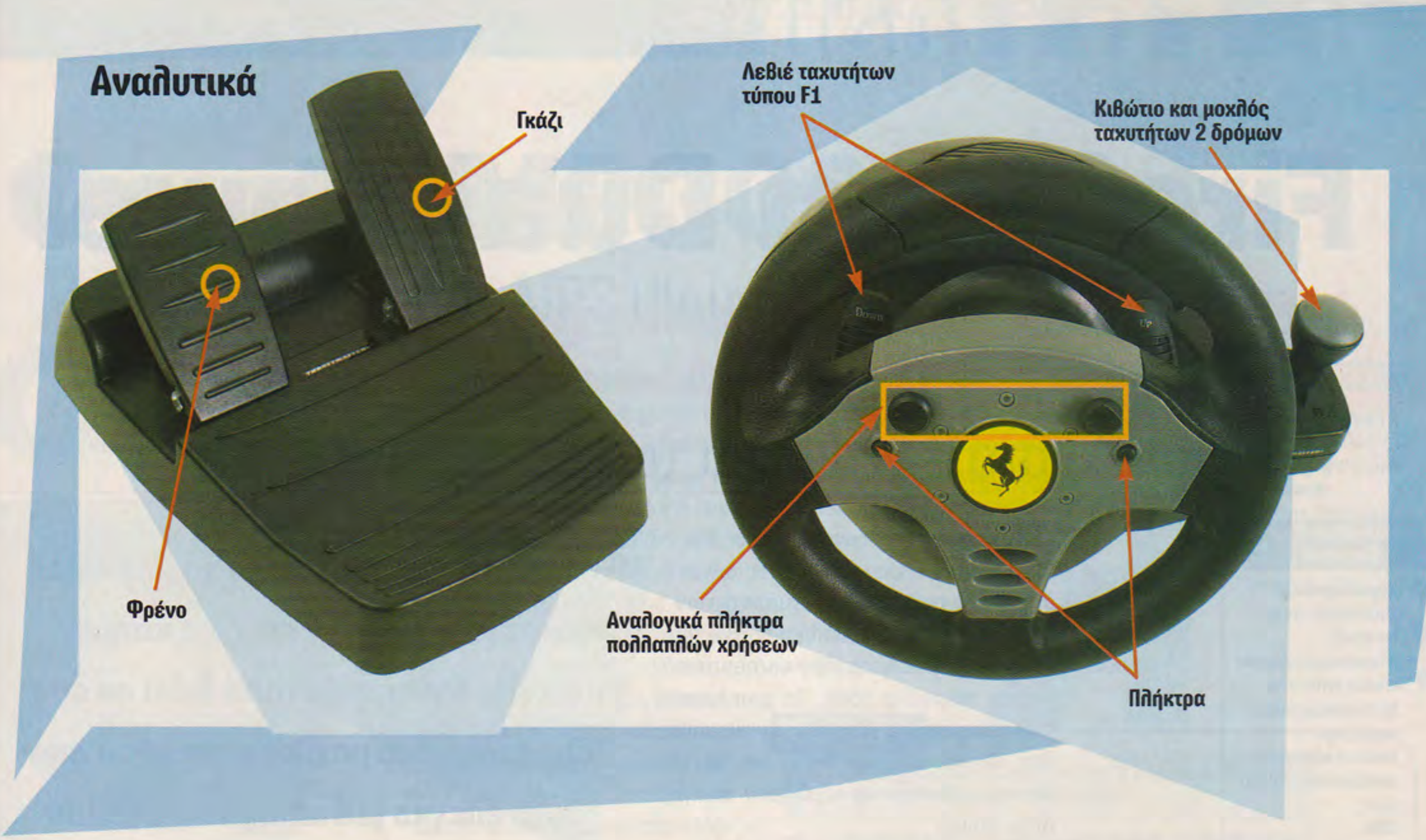


Τιμόνια υπάρχουν πολλά

Για όσους πιστεύουν πως τους αξίζει η καλύτερη τιμονιέρα για PC gaming, πρέπει να εξετάσουν πολύ προσεκτικά το Thrustmaster Force-Feedback GT Racing wheel. Η Thrustmaster είναι χρόνια γνωστή για την υψηλή ποιότητα των προϊόντων της και η τιμονιέρα αυτή δεν θα χαλάσει την παράδοση. Το βασικό ταμπλό ενσωματώνει το τιμόνι, τα πλήκτρα που βρίσκονται επάνω του και το κιβώτιο ταχυτήτων, ενώ η πρόσθετη πλατφόρμα περιλαμβάνει τα δύο πετάλια για το φρένο και το γκάζι. Η τιμονιέρα με το κιβώτιο ταχυτήτων στερεώνεται στο τραπέζι με βιδωτή μέγκενη και δύο αξιοπρόσεκτες βεντούζες. Από την πρώτη στιγμή η εντύπωση που κάνει είναι θετικότατη. Σχεδιασμένο με απόλυτη λειτουργικότητα -λες και το "ξήλωσε" κάποιος από πραγματικό αυτοκίνητο- το τιμόνι πλάι στο κιβώτιο ταχυτήτων συνδυάζεται άψογα. Φυσικά, ο μοχλός ταχυτήτων είναι μόνο δύο δρόμων (πάνω-κάτω), αλλά είναι ό,τι πρέπει για τα περισσότερα παιχνίδια "αναψυχής" (του τύπου Need For Speed ή παιχνιδιών σε εξομοιωτές όπως το MAME) και ράλι. Για



Αναλυτικά



όσους αρέσκονται στις ταχύτατες διαδρομές της F1 και θέλουν όσο το δυνατόν πιο λεπτομερείς κινήσεις και άμεση, γρήγορη ανταπόκριση, στο πίσω μέρος του τιμονιού υπάρχουν λεβιέ αλλαγής ταχυτήτων, που παραπέμπουν σε αυτούς των αυτοκινήτων F1! Η αφή του τιμονιού είναι άψογη. Το μόνο παρατράγουδο είναι η πλατφόρμα των δύο πεταλιών. Είναι πολύ ελαφριά και δεν μπορεί να αντισταθεί ιδιαίτερα σε απότομες κινήσεις. Κατά την ταπεινή μου άποψη, τα μόνα πετάλια που αποφεύγουν εξαρχής το μεγάλο αυτό πρόβλημα είναι του Saitek R440. Στο ForceFeedback GT για να μπορέσετε να παίξετε χωρίς να κυνηγάτε τα φρένα και τα ...νεύρα σας, θα ήταν καλό να ακουμπήσετε την πλατφόρμα των πεταλιών σε κάποια αντίσταση (στον τοίχο ή στο γραφείο), έτσι ώστε να μην τη σπρώχνετε σε κάθε στροφή! Παρά την "ανισορροπία" της βάσης τους, τα ίδια τα πετάλια, χωρίς να είναι πολύ μαλακά ή πολύ σφιχτά, δίνουν την αίσθηση του ρεαλισμού.

Εγκατάσταση

Φυσικά, η τιμονιέρα είναι USB, έτσι ώστε να μην υπάρχουν προβλήματα κατά την εγκατάστασή της. Η διαδικασία τοποθέτησης, σύνδεσης και εγκατάστασης είναι απλούστατη (ακόμα και ο Αλευρίτης θα μπορούσε να το εγκαταστήσει χωρίς να φωνάζει συνεχώς τη μαμά του) και το μόνο που με ενόχλησε είναι πως όλα τα καλώδια καταλήγουν στη βασική πλατφόρμα της τιμονιέρας, με αποτέλεσμα να απλώνονται στην επιφάνεια του γραφείου - χωρίς αυτό, βέβαια, να σημαίνει κάτι. Είναι απλώς ένα μικρό παράπονο καλαισθησίας.

Ετοιμο για δρόμο

Το Ferrari look και η αίσθηση αφής του τιμονιού μού δημιούργησαν μια "ραλιστική" διάθεση από τη στιγμή κιόλας της ρύθμισής του. Μόλις το έβγαλα από το κουτί, κυριολεκτικά αδημονούσα να παίξω, αν και δεν είμαι κανένας φανατικός ραλίστας. Ισως πάλι να μην είχα ποτέ το κατάλληλο τιμόνι - ποιος ξέρει! Αυτό που έχει σημασία είναι πως το τιμόνι ανταποκρίθηκε πλήρως στις προσδοκίες μου. Εντυπωσιακές δονήσεις σχεδόν σε κάθε κίνηση και με το μοχλό αλλαγής ταχυτήτων να προσθέτει πολύ στο gameplay. Αν και πολλοί παίκτες θα βρουν πιο λειτουργικά τα λεβιέ αλλαγών στυλ F1, που βρίσκονται πίσω από το τιμόνι, το κιβώτιο ταχυτήτων έχει άλλη χάρη! Ιδιαίτερα στο αγαπημένο μου Outrun, από την εποχή που έπαιζα στα ηλεκτρονικά (πριν από 12 χρόνια δηλαδή!) είχα να διασκεδάσω τόσο πολύ, οδηγώντας με το αριστερό χέρι και ανεβοκατεβάζοντας ταχύτητες με το δεξί! Μιλάμε για μεγάλη πώρωση (δείτε τι γράφω, γέρος άνθρωπος).

Μένεις μαζί του

Επειτα από αρκετές ώρες παιχνιδιού, έριξα και μια ματιά στα υπόλοιπα χαρακτηριστικά της τιμονιέρας. Στο τιμόνι ενσωματώνονται ένα πλήκτρο 8 διευθύνσεων, ένα πλήκτρο πολλαπλών χρήσεων και δύο action buttons. Φυσικά, η ύπαρξή τους δεν σημαίνει και απόλυτη ανάγκη χρήσης τους, ειδικά σε παιχνίδια racing. Τελικά το μόνο αρνητικό σημείο που μπορώ να εντοπίσω στην τιμονιέρα της Thrustmaster είναι η πλατφόρμα των πεταλιών, η οποία, όπως προανέφερα, είναι αρκετά ασταθής. Ισως τα σημαντικότερα ατού είναι η ύπαρξη του κιβωτίου και του μοχλού αλλαγής ταχυτήτων που, όπως και να το κάνουμε, προσδίδουν άλλο αέρα στα παιχνίδια σας.

Αξιολόγηση

+ Εντυπωσιακό στην όψη, άριστη force feedback αίσθηση, κιβώτιο ταχυτήτων αλλά και λεβιέ αλλαγής τύπου F1!
- Αυτά τα πετάλια!



FireStorm Dual Power

Η όρεξη έρχεται παίζοντας!

Πείτε αντίο στο ποντίκι και το πληκτρολόγιό σας

FireStorm Dual Power Gamepad

Χαρακτηριστικά
- 2 μοτεράκια force feedback
- 2 προγραμματιζόμενα analog ministicks
- 12 προγραμματιζόμενα πλήκτρα
- Απόλυτη εξομοίωση ποντικιού/πληκτρολογίου
- USB

Διάθεση
Zegetron, Β. Γεωργίου Β' 35, 152 32 Χαλάνδρι, τηλ.: 010 6856000

Τιμή
€ 29,99 + ΦΠΑ

Κάτι που ανέκαθεν ξεχώριζε τους PC gamers από τους κονσολάδες συναδέλφους τους ήταν η εμμονή των πρώτων στην παλιά, καλή συνταγή του συνδυασμού πληκτρολόγιου/ποντικιού για τα παιχνίδια τους. Τα gamepads, που χρόνια τώρα συνοδεύουν τις κονσόλες, αν και εμφανίστηκαν και για PCs, δεν κατόρθωσαν να κερδίσουν το αγοραστικό κοινό.

Οποιος έχει παίξει σε κονσόλα, σίγουρα δεν μπορεί παρά να παραδεχτεί τα πλεονεκτήματα της χρήσης των gamepads. Αμεσος χειρισμός, πολλά πλήκτρα, σταθερότητα, κάτι που γενικά απουσίαζε από τις αντίστοιχες, για PCs, προτάσεις. Η Thrustmaster έρχεται με μια πρόταση "λουκούμι" να μας αλλάξει απόψεις! Το Firestorm Dual Power Gamepad είναι σχεδιασμένο στα πρότυπα των σύγχρονων games consoles. Το μπούμερανγκ που καθορίζει το βασικό σχήμα του πλαισιώνεται από το σταυρό χειρισμού, 4 πλήκτρα λειτουργιών και 2 αναλογικών μοχλών στη "ράχη" του. Η μεγάλη έκπληξη έρχεται από τα εμπρόσθια και τα ... κοιλιακά πλήκτρα! Πράγματι, στη διάθεση των δύο πρώτων δακτύλων κάθε χεριού βρίσκονται δύο εμπρόσθια triggers, ενώ τα τρίτα δάκτυλα μπορούν να κλικάρουν άνετα και άμεσα τα δύο πλήκτρα που κρύβονται στην... κοιλίτσα του gamepad! Αυτό δίνει θαυμάσια προοπτική ελέγχου σε όσους αρέσκονται να παίζουν με τους δύο μοχλούς χειρισμού, καθώς έχουν στη διάθεσή τους 6 κουμπιά που μπορούν να πατούν ελεύθερα, χωρίς να τραβάνε τους αντίχειρες από το δεξί μοχλό (όπως θα έπρεπε να συμβεί για το χειρισμό με τα 4 πλήκτρα που βρίσκονται στο επάνω μέρος). Οποιοδήποτε παιχνίδι, από εξομοιωτής μέχρι αθλητικό, είναι απόλυτα playable. Ο θαυμαστός κόσμος της Thrustmaster αποκαλύπτεται όταν παίζετε κάποιο παιχνίδι δράσης (ειδικά αν είναι first person shooter) και αυτό διότι σε συνδυασμό οι δύο μοχλοί εγγυώνται απόλυτο έλεγχο (strafing, κίνηση αλλά και aiming), ενώ τα 6 κουμπιά είναι υπεραρκετά για τις βασικές λειτουργίες (fire, secondary fire, jump, crouch, πάνω-κάτω όπλα). Οσον αφορά στην αίσθηση κατά τη διάρκεια του gaming, τα δύο μοτεράκια force feedback αναλαμβάνουν να σας μεταφέρουν στη δράση των παιχνιδιών. Το software που το συνοδεύει επιτρέπει τον πλήρη προγραμματισμό του.

Ο θαυμαστός κόσμος της Thrustmaster αποκαλύπτεται όταν παίζετε κάποιο παιχνίδι δράσης και αυτό διότι σε συνδυασμό οι δύο μοχλοί εγγυώνται απόλυτο έλεγχο (strafing, κίνηση αλλά και aiming), ενώ τα 6 κουμπιά είναι υπεραρκετά για τις βασικές λειτουργίες (fire, secondary fire, jump, crouch, πάνω-κάτω όπλα).



Αξιολόγηση

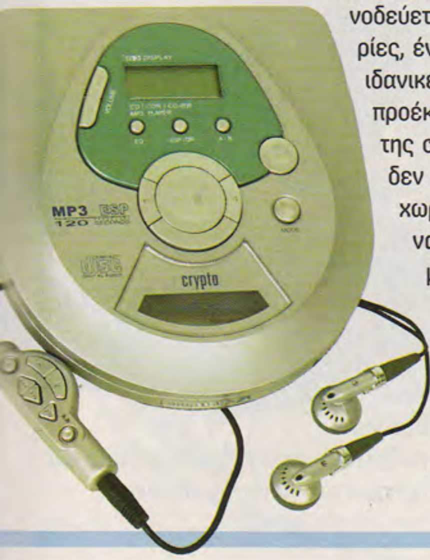
Λιτό στο σχεδιασμό αλλά με απόλυτη λειτουργικότητα. Αψογη αίσθηση αφής, υψηλή ποιότητα κατασκευής. Τα 6 εμπρόσθια και κάτω πλήκτρα, σε συνδυασμό με τους δύο αναλογικούς μοχλούς, υπόσχονται άψογο gameplay

Ελαφρώς ογκώδες

Crypto MP300

Ελληνικός MP3 Player!

Ο φορητός MP3 Player υλοποιείται γύρω από κλασικό CD player, που μπορεί να αναπαράγει Audio CDs, CD-Rs και CD-RWs. Υποστηρίζει αντικραδασμική λειτουργία 120 δευτερολέπτων, κάτι που το καθιστά αρκετά αξιόπιστο, αν και κατά τις δοκιμές μας εντοπίσαμε "πηδήματα" στον ήχο, ιδιαίτερα κατά τη διάρκεια ανάγνωσης των τελευταίων tracks ενός CD. Η συσκευή μπορεί να παίξει το ρόλο του επαναφορτιστή και συνοδεύεται από τον ανάλογο ρευματοδότη. Οσον αφορά στη λειτουργία με τις μπαταρίες, ένα ζευγάρι απλές ΑΑ δεν θα κρατήσουν περισσότερο από 20-30 λεπτά, ενώ ιδανικές κρίνονται οι επαναφορτιζόμενες. Μία ωραία προσθήκη στο πακέτο είναι η προέκταση του χειριστήριου, που θα σας επιτρέψει να πλοηγηθείτε στα controls της συσκευής από το καλώδιο των ακουστικών σας. Οσον αφορά στα τελευταία, δεν είναι ιδιαίτερα υψηλής ποιότητας, τόσο σε κατασκευή όσο και σε απόδοση, χωρίς αυτό να σας εμποδίζει, φυσικά, να τα αλλάξετε! Σε γενικές γραμμές, η συσκευή κυμαίνεται σε επίπεδα άνω του μετρίου. Τα λειτουργικά προβλήματα είναι ίδια με αυτά όλων των CD-MP3 players (δύσχρηστο routing και επιλογή κομματιών), ενώ η κατασκευή του είναι ικανοποιητική.



CRYPTO MP300

Χαρακτηριστικά
Audio και MP3 CD, CD-R και CD-RW player
Διάθεση
Crypto Πληροφορική ΑΒΕ, τηλ.: 010 6122513
Τιμή
€ 90,68 +ΦΠΑ

Αξιολόγηση

- ↑ Δυνατότητα αναπαραγωγής CD-R, CD-RW με audio tracks ή MP3. Ευχάριστη έκπληξη η προέκταση ελέγχου.
- ↓ Τεχνολογία πολύ κατώτερη των MP3 players που βασίζονται σε σκληρό δίσκο. Μέτρια ακουστικά και ξεπερασμένο design.

Gigabyte GA-7VAXP

Κορυφαία επίδοση σε χαμηλή τιμή!

Η πρώτη motherboard για Athlon XP, βασιζόμενη στο ολοκαίνουριο chipset KT400 της VIA που έφτασε στη χώρα μας, ανήκει στην Gigabyte. Εντυπωσιακή σε εικόνα όσο και σε επιδόσεις, η GA-7VAXP υποστηρίζει μνήμες DDR ταχύτητας 400MHz, FSB 166MHz αλλά και AGP 8x! Ο ενσωματωμένος controller drivers και δίσκων είναι Ultra ATA 133, ενώ υπάρχει και ενσωματωμένο κύκλωμα ήχου που απαντάται στο ολοκληρωμένο Realtek ALC650. Η ύπαρξη του Dual BIOS μπορεί να σώσει το σύστημα στην περίπτωση που ο χρήστης flashάρει λάθος BIOS. Οσον αφορά στα λοιπά "καλούδια", στη motherboard ενσωματώνεται Firewire IEEE1394 controller και Ethernet 10/100 LAN controller. Η μέγιστη μνήμη που μπορεί να δεχθεί φτάνει τα υπερ-αρκετά 3GB. Οσον αφορά στους λάτρεις του overclocking, το BIOS επιτρέπει τη ρύθμιση της ταχύτητας του FSB κατά βήματα του ενός MHz. Σε συνδυασμό με την τιμή της, η GA-7VAXP αποτελεί μία από τις καλύτερες προτάσεις νέας γενιάς και πάει κουτί με τις νέες κάρτες γραφικών και τους νέους XP της AMD.



GIGABYTE GA-7VAXP

Διάθεση
Info-Quest AEBE, τηλ.: 010 9299400
Τιμή
€ 150,00 + ΦΠΑ

Αξιολόγηση

- ↑ Κατασκευασμένη σύμφωνα με την αιχμή της τεχνολογίας. Ισως ο απόλυτος σύντροφος για συστήματα XP της επόμενης γενιάς. Δελεαστική τιμή
- ↓ Αλλες motherboards, βασιζόμενες στο KT400, που θα κυκλοφορήσουν διαθέτουν controller Serial ATA αντί του UATA 133. Ισως το μόνο σημείο που η GA-7VAXP μένει λίγο πίσω.

Canon MV500

Ψηφιακό βίντεο σε αναλογική τιμή!

Canon MV500

- **Χαρακτηριστικά**
  Mini DV, 18x οπτικό και 360x ψηφιακό zoom, ψηφιακά εφέ
- **Διάθεση**
  Intersys A.E., Διονυσίου Αρεοπαγίτου 7, 117 42, τηλ.: 010 9247000-4
- **Ενδεικτική τιμή**
  € 917,00 + ΦΠΑ

Πριν από 3 τεύχη είχε παρουσιαστεί στις σελίδες του "PC Flash" η MV550i, μία πολύ ελκυστική ψηφιακή βιντεοκάμερα υψηλών επιδόσεων. Αυτόν το μήνα δοκιμάσαμε τη μικρή "αδερφή" της, την MV500, η οποία συνδυάζει άψογα την ψηφιακή τεχνολογία με την τιμή που θα έλκυε κάθε ερασιτέχνη! Με 18x οπτικό zoom και 360x ψηφιακό σίγουρα πληροί τις προϋποθέσεις του χομπίστα. Διαθέτει λειτουργίες manual focus, programmed auto exposure και PCM stereo recording. Η προεπισκόπηση και γενική διαχείριση αναπαραγωγής γίνεται μέσω της ενσωματωμένης LCD screen 2,5". Φυσικά, όπως και στη μεγαλύτερη "αδερφή" της, υπάρχει δυνατότητα λήψης στατικών εικόνων, αν και όχι πολύ μεγάλης ανάλυσης. Για την επικοινωνία με εξωτερικές συσκευές και υπολογιστή, η κάμερα διαθέτει τόσο αναλογικούς και ψηφιακούς δέκτες όσο και IEEE1394 DV Out. Με την MV500 η Canon κατορθώνει να προσφέρει μία σούπερ λύση για τους αγοραστές που επιζητούν υψηλή ποιότητα, αλλά όχι εξειδικευμένα χαρακτηριστικά ακριβότερων μηχανών.



Αξιολόγηση

- ↑ Ιδανική μηχανή για τον χομπίστα. Με σαφείς ψηφιακές δυνατότητες και format, αποτελεί ιδανικό σύντροφο για την εισαγωγή σας στο ψηφιακό βίντεο.
- ↓ Σχετικά μεγάλη σε μέγεθος, σε αντίθεση με προτάσεις ανταγωνιστών.

Pretec CompactGPS

Ο ηλεκτρονικός χάρτης σας

Pretec CompactGPS

- **Απαιτήσεις**
  Υπολογιστή παλάμης με θύρα CompactFlash
  Τουλάχιστον 4MB μνήμη
- **Διάθεση**
  ΕΛΜΗ Systems, Πατησίων 267, τηλ.: 010 2023475

Η Pretec φρόντισε να κάνει ένα σημαντικό βήμα στον εξοπλισμό ενός υπολογιστή για... ταξίδια! Το σύστημα GPS έχει αρχίσει να διαδίδεται σε κάθε είδους φορητή και υποφορητή συσκευή. Εκτός από τα ρολόγια με ενσωματωμένες δυνατότητες χαρτογράφησης, αλλά και τις αυτούσιες συσκευές χειρός ή αυτοκινήτου με λειτουργία GPS, με το Compact GPS μπορείτε να κάνετε άνετα τις εκδρομές σας! Το μίνι δορυφορικό σύστημα αναλαμβάνει να σας καθοδηγήσει, παρέχοντας χάρτες και πληροφορίες στον υπολογιστή παλάμης σας! Ομοίως με το Compact Modem συνδέεται στη θύρα CompactFlash. Βεβαίως, η διαδικασία εγκατάστασης είναι λίγο πιο πολύπλοκη, καθώς το πρόγραμμα επικοινωνίας πρέπει να εγκατασταθεί σε PC και μετά να μεταφερθεί στο φορητό σας. Η συσκευή αναγνωρίζεται αυτόματα (όπως το σύνολο σχεδόν των συσκευών αυτών) από το σύστημα, ενώ το πρόγραμμα που μένει μόνιμα στη μνήμη αναλαμβάνει να περάσει όλες τις πληροφορίες στον εύχρηστο navigator. Η λειτουργία μέσω του στυλό είναι απλή και η επικοινωνία σχεδόν άψογη.



Αξιολόγηση

- ↑ Ενδιαφέρον gadget για μανιώδεις λάτρεις της τεχνολογίας!
- ↓ Οι περισσότεροι δεν θα το βρουν ακόμα ιδιαίτερα χρήσιμο. Απευθύνεται στην προαναφερόμενη μειοψηφία.


Unreal
TOURNAMENT
2003
"A legend is about to return"
PC Zone
www.unrealtournament2003.com
EPIC GAMES
DIGITAL EXTREMES
NVIDIA
INFOGRAMES
ATARI
Επίσημη Διάθεση: Infogrames Hellas, Μακαρίου 8 & Παναγούλη 73,
Τ.Κ. 15343 Αγ. Παρασκευή, Τηλ.: 010 6018800, Fax: 010 6018802
Tournament 2003 ©2002 Epic Games Inc. ALL RIGHTS RESERVED. Unreal and the Unreal logo are registered trademarks of Epic Games Inc. Atari and the Atari logo are registered trademarks of Atari Interactive Inc., a wholly owned subsidiary of Infogrames Europe S.A.All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners. Unreal Tournament 2003 was created by Digital Extremes in collaboration with Epic Games Inc. Published and distributed by Infogrames Europe S.A. under license from Epic Games Inc.

Keyboard & Mouse: Blue

Απέραντο γαλάζιο

Μερικές πινελιές κάνουν ένα προϊόν να ξεχωρίσει

MultiMedia Keyboard & Optical Mouse: Blue

- **Απαιτήσεις** Pentium 133, USB
- **Διάθεση** Microsoft Hellas, Λ. Κηφισίας 56, 151 25 Μαρούσι, τηλ.: 010 6151200

Αυτό το μάθημα φαίνεται πως το έμαθε καλά η Microsoft, η οποία αποφάσισε, επιτέλους, να δώσει έναν τόνο φρεσκάδας στα desktop προϊόντα της. Χωρίς να υποστούν ριζοσπαστικές σχεδιαστικές αλλαγές, χωρίς να χάσουν τη λιτή γραμμή αλλά και τη συμπαγή αίσθησή τους, τα πληκτρολόγια και ποντίκια της Microsoft μπορούν να θεωρούνται από τα κομψότερα της αγοράς!

Αν και τόσο λιτό όσο στο παρελθόν, οι χρωματικές γραμμές του αποδίδουν μια αίσθηση που ξεφεύγει από την άχρωμη μορφή ενός πληκτρολόγιου γραφείου.

Με την ηρεμία του γαλάζιου, η σειρά "blue" πατά γερά στις αυστηρές λειτουργικές γραμμές των κλασικών μορφών των προηγούμενων γενεών, αποπνέοντας όμως έναν άλλο, πιο φιλικό αέρα. Το multimedia keyboard είναι φτιαγμένο έτσι ώστε να καλύπτει όλες τις multimedia προεκτάσεις που θα μπορούσε ο χρήστης να διαχειριστεί μέσω πληκτρολογίου. Η συμπαγής κατασκευή δεν αφήνει περιθώρια για παράπονα, ενώ ο απόλυτος εργονομικός σχεδιασμός επικρατεί ακόμα. Πάντως, αν και τόσο λιτό όσο στο παρελθόν, οι χρωματικές γραμμές του αποδίδουν μια αίσθηση που ξεφεύγει από την άχρωμη μορφή ενός πληκτρολόγιου γραφείου. Αν και το συγκεκριμένο μοντέλο δεν είναι ιδιαίτερα εντυπωσιακό στην όψη (όσο το multimedia ασύρματο πληκτρολόγιο της Logitec ή ακόμα και το νέο, μαύρο πληκτρολόγιο της ίδιας της Microsoft), είναι σίγουρα από τα ομορφότερα "εργασιακά" πληκτρολόγια. Το ίδιο συμβαίνει και με το ενσύρματο οπτικό ποντίκι, το οποίο είναι μια... χρωματιστή μετεξέλιξη του κλασικού ασύρματου ποντικιού, που εμφανίστηκε πριν από περίπου ένα χρόνο. Οι γραμμές και τα πλήκτρα έχουν μείνει τα ίδια, όμως σίγουρα η εικόνα έχει βελτιωθεί αισθητά, ενώ το ίδιο συμβαίνει και με την αφή, η οποία χαίρει καλύτερου ελέγχου πάνω στη σαγρέ, μπλε επιφάνεια.





Αξιολόγηση

- ↑ Συμπαγής κατασκευή, λιτός, καλαίσθητος σχεδιασμός. Η λειτουργικότητα του πληκτρολόγιου είναι σαφέστατη.
- ↓ Οι σχεδιαστικές και λειτουργικές βελτιώσεις του ποντικιού είναι λίγες.

Βαβυλώνα αλά ελληνικά

Η ελληνική πλευρά της ροκ

www.babylon.gr

Άλλος ένας φανατικός ροκάς κάνει σέρφινγκ στο Διαδίκτυο για να ανακαλύψει το καλύτερο παρθένο ελαιόλαδο; Σικ νο μορ, αδέρφια, το Babylon είναι εδώ, να σας απαλλάξει για πάντα από τις χρονοβόρες ιδεολογικές αναζητήσεις του λαδιού, της μαστίχας και της καλής ροκ μουσικής! Ημουν τυχερός εκείνο το βράδυ, γιατί σε μια μικρή περιήγηση που έκανα σε μουσικά sites του ελληνικού Διαδικτύου, έπεσα στο πολύ καλό Babylon. Η σελίδα κινείται σε ρυθμούς ροκ, με παρουσιάσεις άλμπουμ, σχετική ειδησεογραφία, αλλά και πολλά ενδιαφέροντα θεματάκια. Μάλιστα, στη σελίδα δημοσιεύονται και θέματα που κάνουν αίσθηση στη ροκ σκηνή παγκοσμίως, όπως το Poll που διεξήχθη με θέμα τους "πιο κακούς πρωταγωνιστές" στην ιστορία του μουσικού αυτού ρεύματος. Φυσικά, το μεγαλύτερο ατού της σελίδας είναι η ενημερωτική πλευρά της, όπου θα βρίσκετε συνεχώς όλα τα τελευταία νέα των συγκροτημάτων, των εταιρειών, των συναυλιών που γίνονται ή προγραμματίζονται να γίνουν σε Ελλάδα αλλά και στην Ευρώπη και πολλά άλλα.



Η "μαύρη" πλευρά...

www.whitehouse.org

Αν ψάχνετε για το απόλυτο, σατιρικό αμερικανικό χιούμορ, αυτή η σελίδα είναι κομμένη και ραμμένη στα μέτρα σας! Θα ενημερωθείτε για όλα τα στοιχεία και χαρακτηριστικά που θα σας κάνουν σωστό Αμερικανό πατριώτη, ο οποίος δίνει λόγο μόνο στον Πρόεδρο. Μάλιστα, αγαπητοί μου φίλοι, διαβάστε την ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΗ αλήθεια που κρύβεται πίσω από τις τρομοκρατικές οργανώσεις, τα video games, τη ροκ μουσική, το Internet! Ενημερωθείτε, επίσης, για το τι σας περιμένει αν δεν είστε ΣΩΣΤΟΣ Αμερικανός πατριώτης! Μην ξεχάσετε να διαβάσετε τις τελευταίες συμβουλές του Προέδρου για το πώς θα προφυλαχτείτε από τον κομμουνισμό και άλλες ασθένειες της εποχής μας. Ενα τραγικά αστείο site, στο οποίο σίγουρα θα διασκεδάσετε, ειδικά αν κρίνουμε από τα μηνύματα που αφήνετε στο forum!

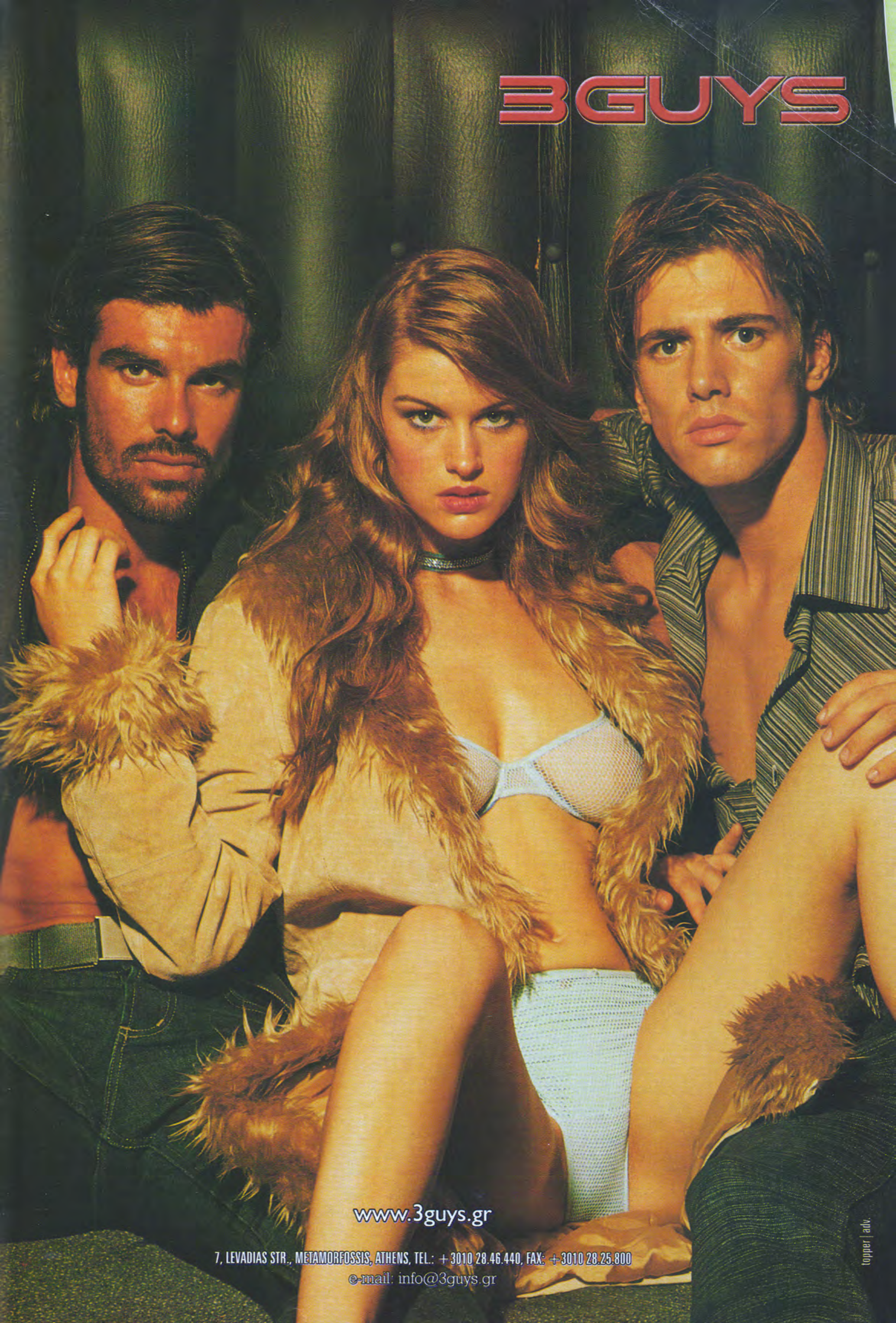


Moding & πάλι moding

www.chickshardware.com/html/mods/mods.html

Το case moding είναι πολύ της μόδας τελευταία! Εκτός από τους πρώτους "επαγγελματίες" που αναλαμβάνουν τη μετατροπή της κάσας του PC σας, πολλοί χρήστες επιδίδονται οι ίδιοι στο ευγενές αυτό δημιουργικό σπορ! Στη σελίδα που βλέπετε, θα βρείτε σωρό πρωτότυπων προτάσεων από χομπίστες και ερασιτέχνες δημιουργούς! Θα βρείτε, επίσης, συμβουλές, τρόπους εφαρμογής υλικών, οδηγίες κατασκευής και πολλά άλλα. Πού ξέρετε, μπορεί να κολλήσετε και εσείς το μικρόβιο του case moding!



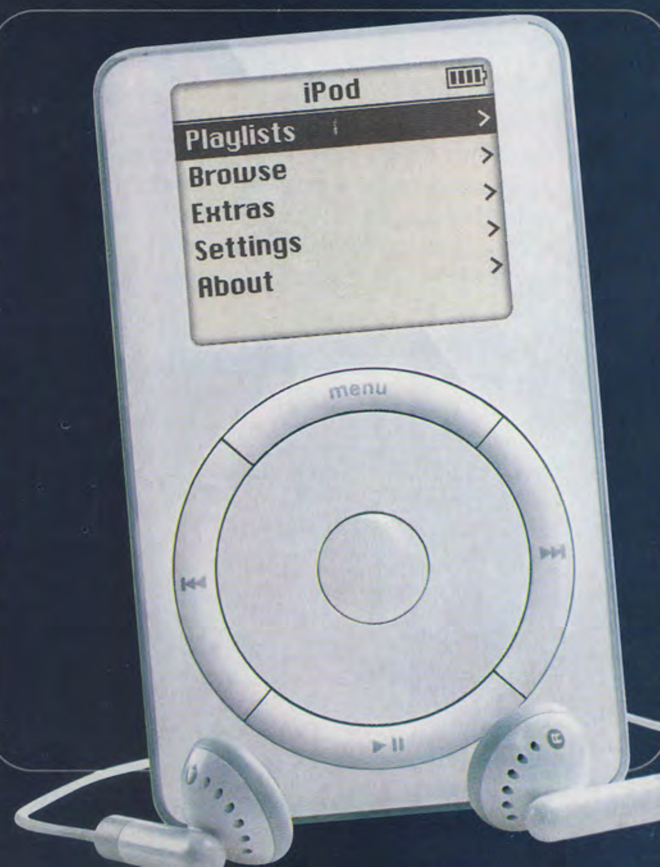

3GUYS
www.3guys.gr
7, LEVADIAS STR., METAMORFOSSIS, ATHENS, TEL.: +3010 28.46.440, FAX: +3010 28.25.800
e-mail: info@3guys.gr
toppar | adv.

Πριν αγοράσετε...

Φορητό MP3 Player

του Γιάννη Καλοσκάμπη
cv97056@central.ntua.gr

Οι φορητές συσκευές αναπαραγωγής αρχείων MP3 δεν εντάσσονται πλέον στην κατηγορία των gadgets, αλλά θεωρούνται είδη πρώτης ανάγκης για τους φιλόμουσους χρήστες προσωπικών υπολογιστών. Με την είσοδο των μεγάλων κατασκευαστών ηλεκτρονικών ειδών στο χώρο, τα προσφερόμενα χαρακτηριστικά αυξάνονται, ενώ οι τιμές πέφτουν. Πετάξτε, λοιπόν, τις "κασετοφόρες" μπακατέλες σας και εμπιστευτείτε το soundtrack του ταξιδιού σας στη νέα τεχνολογία!



ΚΡΙΤΗΡΙΑ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗΣ ΕΝΟΣ ΦΟΡΗΤΟΥ MP3 PLAYER

Ποιότητα κατασκευής: Η συγκεκριμένη παράμετρος συχνά παραβλέπεται από το μέσο χρήστη, εξαιτίας της επιθυμίας του να διατηρήσει το συνολικό κόστος σε χαμηλά επίπεδα. Στο χώρο των φορητών συσκευών αναπαραγωγής MP3, ωστόσο, αποδεικνύεται ιδιαίτερα κρίσιμη, αφού είναι άρρηκτα συνδεδεμένη με τη διάρκεια ζωής της μονάδας. Κάθε φορητή συσκευή προορίζεται για σκληρή μεταχείριση, γι' αυτό πρέπει να είναι ανθεκτική και αξιόπιστη.

Αντικραδασμική προστασία: Η δικαιολογημένη απαίτηση του υποψήφιου αγοραστή να χρησιμοποιεί τη φορητή συσκευή του ενώ βρίσκεται εν κινήσει προκαλεί στους κατασκευαστές αρκετούς πονοκεφάλους, αφού είναι σίγουρο ότι οι δονήσεις που θα δεχθεί το MP3 player θα προκαλέσουν ενοχλητικά "κοψίματα" κατά την αναπαραγωγή του μουσικού κομματιού. Για την αντιμετώπιση του προβλήματος, οι μονάδες ενσωματώνουν μια μικρή ποσότητα μνήμης (buffer), η οποία διασφαλίζει την απρόσκοπτη ροή των δεδομένων από το μηχανισμό ανάγνωσης στο μικροενισχυτή της συσκευής. Το συγκεκριμένο κριτήριο αναφέρεται, βέβαια, μόνο στις συσκευές που δέχονται CD.

Αυτονομία: Η αλλαγή των μπαταριών της συσκευής κάθε λίγο και λιγάκι, εκτός από εκνευριστική, είναι και οικονομικά επιβαρυντική για το χρήστη. Τα νέα, βέβαια, στην προκειμένη περίπτωση είναι ευχάριστα, μια και ο μέσος χρόνος αναπαραγωγής των σύγχρονων MP3 players εντοπίζεται στις 12-13 ώρες, ενώ σε ορισμένες περιπτώσεις υπερβαίνει τις 20 ώρες! Σε κάθε περίπτωση ο καταναλωτής θα πρέπει να είναι προσεκτικός, γιατί στην αγορά κυκλοφορούν και παλαιότερα μοντέλα. Πιστεύω ότι είναι σκόπιμο, ακόμα, στο παρόν κριτήριο αξιολόγησης να συμπεριλάβω και την ύπαρξη τροφοδοτικού στη συσκευασία, το οποίο αναμένεται να δώσει πολύτιμες ανάσες στις μπαταρίες κατά τη διάρκεια των στάσεων του χρήστη.

Ποιότητα αναπαραγωγής: Η ηχητική απόδοση κάθε συσκευής που έχει ως κύριο σκοπό την παραγωγή μουσικού σήματος αποτελεί βασική παράμετρο για την αξιολόγησή της. Στην περίπτωση των συσκευών αναπαραγωγής MP3 τα πράγ-

ματα είναι κάπως διαφορετικά, αφού τα κομμάτια που θα παιχθούν έχουν, ούτως ή άλλως, κωδικοποιηθεί με έναν απωλεστικό αλγόριθμο, ενώ οι συνθήκες ακρόασης καθώς και η συνήθως μέτρια ποιότητα των ακουστικών δεν ευνοούν την ηχητική ακρίβεια. Στο συγκεκριμένο τομέα, λοιπόν, θα είμαστε κάπως ελαστικοί, επισημαίνοντας, βέβαια, τις περιπτώσεις όπου η ποιότητα δεν ικανοποιεί.

Ανάγνωση ID3 Tag: Η επονομαζόμενη "ταυτότητα" των αρχείων MP3 δίδει στο χρήστη εκπληκτικές δυνατότητες αρχειοθέτησης και διαχείρισης της συλλογής του. Η ανάγνωσή της από τη συσκευή αναπαραγωγής MP3 επιτρέπει τον εύκολο εντοπισμό των μουσικών κομματιών και, άρα, τη γρηγορότερη δημιουργία μιας Playlist. Με λίγη δουλειά, βέβαια, ακόμα και μια συσκευή που δεν έχει τη δυνατότητα ανάγνωσης των Tags μπορεί να γίνει αρκετά αποτελεσματική στην παραγωγή μιας λίστας ακρόασης. Αυτό επιτυγχάνεται με τη βοήθεια κάποιας εφαρμογής αρχειοθέτησης των MP3. Το πρόγραμμα MP3 Manager 32 είναι κορυφαίο στο είδος του και ενσωματώνει ρουτίνα αυτόματης συμπλήρωσης των Tags από το όνομα του αρχείου, ενώ μπορεί να στείλει τις λίστες σας στο Excel ή το Access μέσα από μια εξαιρετικά απλή διαδικασία. Γνωρίζοντας ότι οι συσκευές που δεν αναγνωρίζουν τα Tags δίνουν στα αρχεία σας αύξοντα αριθμό σύμφωνα με την αλφαβητική σειρά, μπορείτε να ζητήσετε από το πρόγραμμα μια ανάλογη ταξινόμηση και στη συνέχεια να εκτυπώσετε τη λίστα (σε ένα χαρτί τύπου A4 μπορούν να συνυπάρξουν 160-170 τίτλοι τραγουδιών).

Πρόσθετα χαρακτηριστικά: Αν και η επάρκεια στις ανωτέρω παραμέτρους είναι ικανή να δημιουργήσει την εικόνα μιας πλήρους συσκευής, κάποια πρόσθετα χαρακτηριστικά είναι δυνατόν να προσδώσουν στη συσκευή πρόσθετη λειτουργικότητα και, ενδεχομένως, να κάνουν τη διαφορά. Η δυνατότητα αναπαραγωγής αρχείων τύπου .wma, για παράδειγμα, αυξάνει τον αριθμό των κομματιών ανά αποθηκευτικό μέσο, μια και το συγκεκριμένο format προσφέρει καλύτερη σχέση ποιότητας και συμπίεσης εν συγκρίσει με το περισσότερο διαδεδομένο .mp3. Στα επιπλέον χαρακτηριστικά συγκαταλέγεται και το τηλεχειριστήριο, το οποίο αυξάνει κατακόρυφα την εργονομία, αφού σε πολλές περιπτώσεις προσφέρει στο χρήστη σημαντικές λειτουργικές ευκολίες.

Αξίζει να σημειωθεί ότι στην παρουσίαση του τεύχους 140 δόθηκε ιδιαίτερη έμφαση στην ικανότητα κάθε συσκευής να παρέχει υποστήριξη σε όσο το δυνατόν περισσότερους ρυθμούς ροής δεδομένων (bitrate). Οι σύγχρονες μονάδες, ωστόσο, έχουν τη δυνατότητα να αναπαράγουν χωρίς πρόβλημα μουσικά κομμάτια που έχουν κωδικοποιηθεί σε οποιαδήποτε τιμή του φάσματος συμπίεσης (32-320Kbps), ενώ δεν αντιμετωπίζουν κανένα πρόβλημα με τα αρχεία .mp3 μεταβλητής ροής (VBR).

MP3 PLAYERS ME CD

Πρόκειται για την κατηγορία φορητών συσκευών MP3 που τείνει να επικρατήσει στην ελληνική αγορά, αφού τα μοντέλα που την απαρτίζουν διατίθενται σε προσιτές τιμές και παράλληλα επιτρέπουν στο χρήστη να μεταφέρει έναν ικανοποιητικό αριθμό μουσικών κομματιών. Όλες οι συσκευές της παρουσίασης μπορούν να διαβάσουν τα επανεγγράψιμα CDs, γεγονός που, σε συνδυασμό με την κατακόρυφη άνοδο των ταχυτήτων επανεγγραφής των σύγχρονων CD-Recorders είναι δυνατόν να οδηγήσει στην επαναφορά στο προσκήνιο του εν λόγω προτύπου αποθήκευσης. Τονίζουμε, επίσης, ότι οι συσκευές που θα παρουσιαστούν μπορούν να δεχθούν τόσο τα συμβατικά δισκάκια των 12cm όσο και εκείνα των 8cm. Τα μοντέλα που δέχονται μόνο τα τελευταία συνιστούν, κατά τη γνώμη μας, μια πολύ εξειδικευμένη κατηγορία, η οποία δεν θα καλυφθεί στο παρόν άρθρο.

SONY



Η κραταιά εταιρεία στοχεύει πάντα στην κορυφή όλων των κατηγοριών ηλεκτρονικών ειδών, παρουσιάζοντας πλήρη και αξιόπιστα προϊόντα. Η είσοδός της στο χώρο των φορητών συσκευών αναπαραγωγής MP3 εμπλούτισε την αγορά με μια ποιοτική εναλλακτική πρόταση. Το κυριότερο παράπονο της παρουσίασης του τεύχους 140, άλλωστε, ήταν η απουσία των μεγάλων κατασκευαστών ηχοσυστημάτων από το χώρο. Το οικονομικότερο μοντέλο της Sony ονομάζεται Walkman D-CJ501 και συνιστά μια αξιοπρόσεκτη πρόταση, συνδυάζοντας κορυφαία ποιότητα κατασκευής με αρκετά καλή ηχητική απόδοση. Η μονάδα έχει τη δυνατότητα ανάγνωσης των ID3 Tags των κομματιών, ενώ μπορεί να αναπαράγει τα αρχεία .wma. Για να κρατηθεί το συνολικό κόστος σε χαμηλά επίπεδα, έχουν γίνει κάποιοι συμβιβασμοί, οι οποίοι αφορούν αποκλειστικά στο συνοδευτικό εξοπλισμό. Έτσι, στη συσκευασία δεν υπάρχει τηλεχειριστήριο αλλά ούτε και επαναφορτιζόμενες μπαταρίες, ωστόσο, η ύπαρξη τροφοδοτικού (το οποίο, όπως προείπαμε, είναι ζωτικής σημασίας για κάθε φορητή συσκευή) αποζημιώνει τον καταναλωτή. Η συσκευή προσφέρει κορυφαίες επιδόσεις στον τομέα της αυτονομίας, αφού ο συνολικός χρόνος αναπαραγωγής που παρέχει ένα σετ μπαταριών υπερβαίνει τις 20 ώρες. Το κόστος του Walkman D-CJ501 ανέρχεται στα € 170,00 και καθιστά το μοντέλο της Sony άριστη αγορά.

Ο καταναλωτής που αναζητά "κάτι παραπάνω" θα στραφεί προς το μοντέλο Walkman D-CJ01, το οποίο κοστίζει € 90,00 ακριβότερα από τη μονάδα της προηγούμενης ενότητας, διαθέτει, όμως, υπερπλήρη εξοπλισμό, ενώ εμφανίζεται ενισχυμένο σε όλους τους τομείς των επιδόσεων. Η μεγάλη οθόνη, σε συνδυασμό με το λειτουργικό τηλεχειριστήριο επιτυγχάνουν υψηλό δείκτη εργονομίας και εγγυώνται την άνετη διαχείριση των μουσικών αρχείων. Ο βελτιωμένος μηχανισμός αντικραδασμικής προστασίας εξασφαλίζει την απρόσκοπτη λειτουργία της μονάδας κάτω από "αντίξοες" συνθήκες, ενώ ο συνολικός χρόνος λειτουργίας των μπαταριών πλησιάζει τις 25 ώρες! Στη συσκευασία περιλαμβάνονται επαναφορτιζόμενες μπαταρίες και τροφοδοτικό, γεγονός που προδίδει την πρόθεση της Sony να παρουσιάσει μια ολοκληρωμένη λύση. Ωστόσο, η υψηλή τιμή της μονάδας αναμένεται να απογοητεύσει αρκετούς καταναλωτές.

PHILIPS

Η Philips είναι από τις πρώτες εταιρείες που παρουσίασαν φορητό σύστημα αναπαραγωγής MP3. Οι συσκευές της παρέχουν εξαιρετική ποιότητα αναπαραγωγής, αλλά λιτά χαρακτηριστικά, που δεν αφήνουν περιθώρια διάκρισης. Από αυτόν τον κανόνα δεν φαίνεται να ξεφεύγει το νέο μοντέλο της σειράς Expanium, που φέρει τον κωδικό EXP203/00. Ο σχεδιασμός της συσκευής ακολουθεί, πλέον, την πεπατημένη, ξεφεύγοντας από το "διαστημικό" τετράγωνο σχήμα των πρώτων MP3 players της εταιρείας. Εντούτοις, η Philips συνεχίζει να αδιαφορεί για τις ευκολίες που προσφέρει στο χρήστη η ανάγνωση του ID3 Tag, μη ενσωματώνοντας την εν λόγω λειτουργία στη μονάδα. Κατά τα άλλα, η αυτονομία της συσκευής ικανοποιεί χωρίς, πάντως, να εντυπωσιάζει, ενώ το συνοδευτικό υλικό είναι λιτό (στη συσκευασία περιλαμβάνονται τα ακουστικά και το τροφοδοτικό). Η τιμή του EXP203/00 είναι χαμηλή (€ 150,00), όχι όμως τόσο ώστε να κερδίσει την προτίμηση του χρήστη έναντι των μοντέλων των Sonicblue και Sony.



JAZZ PIPER

Το μοντέλο Jazz Piper MCD 650S ξεχωρίζει αμέσως από τις ανταγωνιστικές υλοποιήσεις, λόγω της θέσης που καταλαμβάνει η οθόνη υγρών κρυστάλλων στην επιφάνεια της συσκευής. Το στοιχείο αυτό, ωστόσο, δεν φαίνεται να έχει κάποιον αντίκτυπο στην εργονομία της συσκευής. Βέβαια, το μικρό μέγεθος της οθόνης προδίδει αμέσως την αδυναμία της συσκευής να διαβάσει τα ID3 Tags, γεγονός που δυσχεραίνει σημαντικά τη διαχείριση των μουσικών αρχείων. Επιπλέον, η ποιότητα αναπαραγωγής είναι πολύ καλή και η αντικραδασμική προστασία ικανοποιεί σε κάθε περίπτωση. Ωστόσο, η αυτονομία της μονάδας προβληματίζει, αφού ο συνολικός χρόνος αναπαραγωγής που επιτυγχάνει ένα σετ μπαταριών δεν φαίνεται να ξεπερνά τις 10 ώρες. Ο συνοδευτικός εξοπλισμός είναι πλούσιος και περιλαμβάνει τροφοδοτικό, ακουστικά και επαναφορτιζόμενες μπαταρίες. Στη συσκευασία υπάρχει, επίσης, ένα πλήρες σετ άμεσης σύνδεσης της συσκευής με το κασετόφωνο του αυτοκινήτου, που αποτελείται από έναν προσαρμογέα ηλεκτρικής τάσης και τη γνωστή κασέτα, η οποία αναλαμβάνει τη μεταφορά του μουσικού σήματος. Το χαμηλό κόστος της συσκευής (€ 105,00) αναμένεται να δελεάσει τον καταναλωτή, ο τελευταίος, όμως, μάλλον θα προτιμήσει τελικά την πρόταση της Napa, που φαίνεται να υπερτερεί σε αρκετά σημεία. Ίσως, στην επιλογή μεταξύ των δύο, να παίξει σημαντικό ρόλο πως το Napa κυκλοφορεί στη χώρα μας για μεγάλο χρονικό διάστημα και έχει αναγνωριστεί ως μια λύση από μεγάλη μερίδα του αγοραστικού κοινού, αλλά και των καταστημάτων, τουλάχιστον στην κατηγορία του.

SONICBLUE

Η σειρά Rio Volt της Sonicblue δείχνει να κερδίζει σταδιακά την προτίμηση του αγοραστικού κοινού, μια και τα προϊόντα που την αποτελούν προσφέρουν εξαιρετικά χαρακτηριστικά, ενώ διατίθενται σε ικανοποιητικές τιμές. Το οικονομικότερο μοντέλο της εταιρείας φέρει την ονομασία Rio Volt SP90 και συνιστά μια πλήρη πρόταση, αν και η ποιότητα αναπαραγωγής υπολείπεται (ελαφρώς) από την αποδιδόμενη από τα ακριβότερα μοντέλα της σειράς (αλλά σε καμία περίπτωση δεν πρόκειται να απογοητεύσει το χρήστη). Η οθόνη της συσκευής είναι αρκετά μεγάλη και μαρτυρά την ικανότητα της συσκευής να διαβάζει τα στοιχεία των μουσικών κομματιών, όπως αυτά είναι καταχωρισμένα στα γνωστά ID3 Tags. Η δυνατότητα αναπαραγωγής αρχείων τύπου .wma, καθώς και η ύπαρξη τηλεχειριστηρίου συμπληρώνουν την πολύ καλή εικόνα του SP90, ενώ η αυτονομία ικανοποιεί πλήρως, αφού ο συνολικός χρόνος αναπαραγωγής ενός σετ μπαταριών ανέρχεται στις 16-17 ώρες. Η συσκευή κοστίζει € 145,00 και συνιστά μια εξαιρετική πρόταση. Δίνοντας € 45,00 επιπλέον, ο υποψήφιος αγοραστής μπορεί να προμηθευτεί το μεσαίο μοντέλο της Sonicblue, δηλαδή το SP100. Η οπτική διαφοροποίηση της συσκευής σε σχέση με το φθηνότερο μοντέλο συνοψίζεται στο χρώμα του καλύμματος (ασημί αντί για μπλε), ενώ η διατήρηση του ίδιου αριθμού πλήκτρων προδίδει την ανυπαρξία κάποιας επιπρόσθετης λειτουργίας. Η υπεροχή του SP100 αποκαλύπτεται μόνο κατά την εκτέλεση κάποιου .mp3, αφού η κορυφαία ποιότητα αναπαραγωγής, καθώς και η βελτιωμένη αντικραδασμική προστασία αναμένεται να κερδίσουν το ενδιαφέρον του αγοραστικού κοινού. Προτείνεται ανεπιφύλακτα!



Το ακριβότερο μοντέλο της Sonicblue ονομάζεται SP250 και απευθύνεται στους ιδιαίτερα απαιτητικούς χρήστες. Η κυριότερη διαφορά του από τα οικονομικότερα προϊόντα της σειράς είναι η ύπαρξη δέκτη ραδιοφώνου, στοιχείο που δεν συναντάμε σε άλλη συσκευή της παρουσίασης. Επιπλέον, σημαντική είναι η δυνατότητα της μονάδας να δέχεται επαναφορτιζόμενες μπαταρίες. Η τιμή του SP250 ανέρχεται στα € 282,00 και κρίνεται λογική με βάση τα προσφερόμενα χαρακτηριστικά. Διευκρινίζουμε ότι η συσκευασία περιλαμβάνει τροφοδοτικό (κάτι που δεν συμβαίνει με τα οικονομικότερα μοντέλα της σειράς), καθώς και δύο τύπους ακουστικών.

Πρέπει να αναφερθούμε, τέλος, στην ποιότητα κατασκευής των συσκευών της Sonicblue. Είναι αρκετά καλή και όλα τα μοντέλα αποδεικνύονται ιδιαίτερα ανθεκτικά, παρόλο που η πρώτη εντύπωση δεν προϊδεάζει για κάτι τέτοιο.

NAPA



Το πρώτο μοντέλο που παρουσίασε η ασιατική εταιρεία σημείωσε μεγάλη εμπορική επιτυχία, λόγω της πολύ χαμηλής τιμής του σε σχέση με τα ανταγωνιστικά προϊόντα. Η Napa αποτελεί σήμερα μια υπολογίσιμη δύναμη στο χώρο των συσκευών αναπαραγωγής MP3, παρέχοντας αξιόλογες μονάδες, οι οποίες μπορεί να μη διεκδικούν δάφνες στον τομέα της ποιότητας, προσφέρουν, όμως, πολύ καλές επιδόσεις και πλούσιο συνοδευτικό υλικό. Δίνοντας μόλις € 100,00 ο χρήστης μπορεί να προμηθευτεί το μοντέλο DAV 316, το οποίο παρέχει επαρκή αντικραδασμική προστασία, τηλεχειριστήριο, τροφοδοτικό και επαναφορτιζόμενες μπαταρίες. Το τελευταίο εξισορροπεί, εν μέρει, τη σχετικά υψηλή κατανάλωση ηλεκτρικής ενέργειας της συσκευής, η οποία έχει ως συνέπεια τη διατήρηση του δείκτη της αυτονομίας σε μέτρια επίπεδα. Διευκρινίζουμε ότι η μονάδα μπορεί να διαβάζει τα Tags των μουσικών κομματιών, γεγονός που απλοποιεί αρκετά τη διαδικασία της δημιουργίας Playlist. Συνολικά, η μονάδα αναπαραγωγής MP3 της Napa δεν εντυπωσιάζει, προσφέρει όμως άριστη σχέση απόδοσης/τιμής και αναμένεται να καλύψει τις ανάγκες του μέσου χρήστη.

MP3 PLAYERS ΜΕ ΣΚΛΗΡΟ ΔΙΣΚΟ

Ο μεγάλος αποθηκευτικός χώρος αποτελεί το κυριότερο πλεονέκτημα των συσκευών της συγκεκριμένης κατηγορίας, η οποία φαίνεται πως θα κερδίσει μακροπρόθεσμα τη μάχη του δημοφιλέστερου μέσου αναπαραγωγής MP3 "εν κινήσει". Με τις χωρητικότητες των ενσωματωμένων σκληρών δίσκων να αυξάνονται συνεχώς, ο απαιτητικός χρήστης φαίνεται πως θα λύσει, τελικά, το πρόβλημα της μεταφοράς ολόκληρης της συλλογής του. Βέβαια, το κόστος των εν λόγω συσκευών δεν είναι καθόλου ευκαταφρόνητο, οι σημαντικές προσφερόμενες ευκολίες, όμως, αναμένεται να αποζημιώσουν τον καταναλωτή. Προφανώς, όλα τα μοντέλα που θα εξετάσουμε μπορούν να διαβάσουν τα Tags των μουσικών κομματιών, ενώ μπορούν να χρησιμοποιηθούν για τη μεταφορά αρχείων παντός τύπου.

CREATIVE

Μετά την επιτυχημένη πορεία του DAP Jukebox 6GB, η γνωστή εταιρεία συνεχίζει να παράγει μοντέλα που εντάσσονται στην εξεταζόμενη κατηγορία, αυξάνοντας σταδιακά τη χωρητικότητα του σκληρού δίσκου, αλλά και βελτιώνοντας το σύστημα χειρισμού. Η τελευταία συσκευή της Creative ονομάζεται Nomad Jukebox 3 και προσφέρει, ούτε λίγο ούτε πολύ, αποθηκευτικό χώρο 20GB, ο οποίος αναμένεται να καλύψει τις ανάγκες της συντριπτικής πλειονότητας των χρηστών (ο γράφων, βέβαια, ανήκει, ως συνήθως, στη θλιβερή ανικανοποίητη μειονότητα). Η ποιότητα κατασκευής είναι πολύ καλή, ενώ η διαχείριση των αρχείων χαρακτηρίζεται από υψηλό δείκτη λειτουργικότητας, ο οποίος είναι αποτέλεσμα τόσο του εύχρηστου interface της συσκευής όσο και των πολύ καλών εφαρμογών, που αναλαμβάνουν την επικοινωνία του MP3 player με το PC. Σημαντική είναι η προσφερόμενη δυνατότητα κωδικοποίησης κατά το πρότυπο MP3 εντός της συσκευής, η οποία, σε συνδυασμό με τις εισόδους ηχητικού σήματος (αναλογική και ψηφιακή), δίνει στην εξεταζόμενη μονάδα τον τίτλο του "κινητού εργαστηρίου παραγωγής και διαχείρισης MP3". Το Nomad Jukebox 3 στοιχίζει € 480,00 και αποτελεί κορυφαία επιλογή, η οποία, βέβαια, απευθύνεται στους απαιτητικούς χρήστες.



APPLE

Τα κομψά μοντέλα iPod της Apple σηματοδοτούν την είσοδο της άλλοτε κραταιάς εταιρείας στο χώρο των φορητών συσκευών αναπαραγωγής MP3. Πρόκειται για ιδιαίτερα ανθεκτικές κατασκευές, οι οποίες προσφέρουν, επιπλέον, κορυφαία ποιότητα ήχου. Ειδική αναφορά πρέπει να γίνει στο εξαιρετικά εύχρηστο σύστημα χειρισμού που διαθέτουν, το οποίο εγγυάται την εύκολη ταξινόμηση των αρχείων. Το χαρακτηριστικό που απογειώνει το δείκτη λειτουργικότητας είναι η ενσωματωμένη οθόνη υγρών κρυστάλλων, η οποία είναι με διαφορά η μεγαλύτερη που συναντήσαμε στα προϊόντα της παρουσίασης, επιτρέποντας την καλύτερη εποπτεία των εκάστοτε εργασιών του χρήστη. Η σύνδεση με τον προσωπικό υπολογιστή υλοποιείται μέσω της θύρας FireWire, η οποία επιτυγχάνει, ως γνωστόν, υψηλές ταχύτητες διαμεταγωγής. Στην αγορά εντοπίσαμε τρία μοντέλα iPod, τα οποία διαφοροποιούνται ως προς τη χωρητικότητα του ενσωματωμένου σκληρού δίσκου. Το iPod 5GB κοστίζει € 355,00, το iPod 10GB € 470,00, ενώ το iPod 20GB € 590,00. Συγκρινόμενα με τα μοντέλα της Creative, τα iPod προσφέρουν συνολικά καλύτερη ποιότητα κατασκευής και αναπαραγωγής, υστερούν όμως στον ευαίσθητο τομέα των προσφερόμενων χαρακτηριστικών και κοστίζουν σημαντικά ακριβότερα... Η τελική επιλογή είναι, βέβαια, συνάρτηση των αναγκών σας.

Συμβουλή: Μην ξεχνάτε να συμπληρώνετε τα Tags! Είναι το Α και το Ω στην ταξινόμηση των MP3.

Οι τιμές που αναφέρονται στο άρθρο αποτελούν ενδεικτικές καταστημάτων και περιλαμβάνουν ΦΠΑ 18%.

Troubleshooter

"ΤΣΙΓΑΡΙΖΟΝΤΑΣ"

Η στήλη "Troubleshooter" περιμένει τις απορίες σας! Προσοχή, όμως. Οι επιστολές και τα e-mails σας για να δημοσιευτούν, πρέπει να πληρούν κάποιες προϋποθέσεις για να είναι για εμάς ευκολότερο να καταλάβουμε το πρόβλημά σας και να δώσουμε κάποια λύση. Πάμε, λοιπόν, για τους χρυσούς κανόνες του Dr PCM:

- **Οι επιστολές σας πρέπει να είναι γραμμένες στα ελληνικά - και όχι στα ...greeklish - και στο μονοτονικό σύστημα. Επίσης, μη γράφετε μόνο με ΚΕΦΑΛΑΙΑ!**
- **Μην παραλείπετε να αναφέρετε, ανεξαρτήτως της φύσης του προβλήματος, το configuration του συστήματός σας (CPU, motherboard, μνήμη, VGA, κάρτα ήχου, λειτουργικό σύστημα), καθώς και κάθε άλλο στοιχείο που μπορεί να σχετίζεται με το πρόβλημά σας.**
- **Φροντίστε οι επιστολές και τα e-mails σας να είναι σύντομα και περιγραφικά (δεν χρειάζεται να εξυμνείτε τον Sark-Sat, η στήλη "Troubleshooter" είναι εκτός της δικαιοδοσίας του), αποφεύγοντας τις γενικότητες.**
- **Μη συμπεριλαμβάνετε στην ίδια επιστολή θέματα που δεν έχουν να κάνουν με τη θεματολογία της στήλης.**
- **Σε περίπτωση που έχετε λειτουργικές απορίες για παιχνίδια (και όχι απορίες όπως "πώς θα περάσετε το τάδε κομμάτι στην τάδε πίστα"), φροντίστε να περιγράφετε ακριβώς το πρόβλημα, αν έχετε κάποιες ενδείξεις.**

Τι έγινε, ρε παιδιά; Σαν πολλοί υπολογιστές δεν ψήθηκαν αυτό το μήνα; Και για να μην το ξεχάσω, από αυτό το τεύχος, ξεχωρίζουμε τις σχετικές με τα games απορίες σας, αφιερώνοντάς τους ένα εντελώς διαφορετικό section!

του Dr PCM
trouble@pcmaster.gr



ΜΑΘΕ... ΜΝΗΜΗ ΚΙ ΑΣ' ΤΗΝΕ!

Εχω ένα PC με τα εξής: Intel Celeron 1.300MHz, 252RAM, 37,2GB Western Digital, CD-R NEC NR-7900A, CD-ROM GCR-8521B, motherboard Matsonic MS7308D/E με κάρτα γραφικών και ήχου on-board [SiS 630/730 (γραφικών), SiS 7018 (ήχου)], Hauppauge WinTv Go HSP56 MR, modem στη θύρα AMR. Οι ερωτήσεις μου είναι οι εξής: α) Σύμφωνα με το manual, η κάρτα γραφικών φτάνει τα 64MB. Ομως, το σύστημα την αναγνωρίζει στα 4MB. Υπάρχει τρόπος να την ανεβάσω έστω στα 32MB ή είναι προτιμότερο να βάλω την παλιά μου κάρτα, τη MANLI RIVA TNT2 32MB; β) Το CD-R μου είναι bulk και κανονικά γράφει στα 24x τα απλά CDs. Το πρόβλημα εδώ είναι ότι το έχω μετρήσει να γράφει μόνο μέχρι τα 10x. Τι να κάνω; γ) Εχω πάρει το Soldier of Fortune 2 και το παίζει πολύ αργά. Μπορεί να φταίει το OpenGL; Τι είναι αυτό και τι πρέπει να κάνω;

Ηρακλής Κορεντζέλης 'Carte'

Αγαπητέ Ηρακλή,

α) Μπορείς μέσα από το BIOS να ρυθμίσεις την ποσότητα που η κάρτα γραφικών σου θα δανείζεται από τη μνήμη του συστήματος! Οι onboard κάρτες δεν έχουν δική τους μνήμη, γι' αυτό άλλωστε το σύστημα σου δείχνει πως έχεις 252MB RAM (κανονικά θα ήταν 256, αλλά η VGA δανείζεται τα 4). Πάντως, οι επιδόσεις της Manli θα ήταν πολύ καλύτερες. β) Δεν καταλαβαίνω τι ακριβώς εννοείς όταν λες "έχω μετρήσει να γράφει μόνο μέχρι τα 10x". Σε κάθε πρόγραμμα εγγραφής CD-R (Nero, Easy CD Creator κ.λπ.) υπάρχει επιλογή ταχύτητας εγγραφής. Εκεί μπορείς να διαλέξεις τη μέγιστη δυνατή. γ) Δεν έχει καμία σχέση το OpenGL. Φταίει η SiS. Αν βάλεις τη Manli, η ταχύτητά σου θα ανέβει.

Ακόμα μία συνταγή από το “PC Master”

ΤΟΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ ΣΑΣ



CD-RECORDER vs DVD ΣΗΜΕΙΩΣΑΤΕ...;

Το πρόβλημα που αντιμετωπίζω είναι πολύ παράξενο. Στο PC μου έχω ένα CD Recorder HP8200i ως secondary master και πρόσφατα αγόρασα ένα DVD-ROM Pioneer DVD-106s (16x-40x) και το συνέδεσα ως secondary slave. Ετρεξα κάποια benchmarks, έκανα decrypt ένα-δύο DVDs και διαπίστωσα με έκπληξη ότι το DVD λειτουργεί με χαμηλότερες ταχύτητες (2x). Ετσι, αποφάσισα να το συνδέσω ως secondary master και το CD-R ως secondary slave. Τότε, όμως, ενώ αναγνωρίζονταν από τα Windows και οι δύο συσκευές, το DVD δεν δούλευε κανονικά (έβλεπε τα περιεχόμενα κάποιων CDs ή DVDs, άνοιγε τα folders, αλλά δεν διάβαζε τα αρχεία). Οταν έβγαλα το CD-R και άφησα μόνο του ως master το DVD, δούλεψε κανονικά (με τις σωστές ταχύτητες).

Το ερώτημά μου είναι τι φταίει που δεν συνεργάζονται σωστά DVD και CD-R; Θέλουν κάποια ρύθμιση στο BIOS, καινούριους drivers, υπάρχει conflict με κάποιο πρόγραμμα; Να σημειώσω ότι η mainboard είναι η Gigabyte GA-7VRX και έβαλα τους drivers 4 in 1 4.40 προτού αγοράσω το DVD.

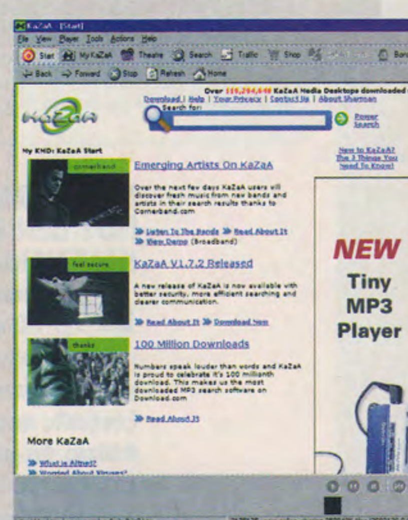
Πάνος

Πρακτικά αντιμετωπίζεις το ίδιο πρόβλημα με πάρα πολύ κόσμο που έχει DVD και αυτό γιατί οι προδιαγραφές αρκετών εταιρειών είναι τόσο αλλοπρόσαλλες, ώστε οι συσκευές να αντιμετωπίζουν προβλήματα κατά τη συνύπαρξή τους με άλλες. Στη σελίδα http://www.pioneeraus.com.au/multimedia/software/dvdup/dvdup_files.htm μπορείς να κατεβάσεις το τελευταίο BIOS update για το DVD σου, το οποίο μάλλον θα σου λύσει το πρόβλημα. Αν όχι, μια πρακτική λύση που έχουν ακολουθήσει οι περισσότεροι, είναι να αφήσεις το DVD μόνο του ως secondary master και να βάλεις το recorder ως primary slave. Αν έχεις δύο δίσκους, δοκίμασε με το δίσκο secondary master και το DVD slave, αλλιώς βάλε το δίσκο ως secondary slave.



ΑΝΑΓΝΩΣΤΗΣ ΓΙΑ ΦΙΛΗΜΑ

ΠΡΟΣΟΧΗ χρήστες του KaZaA!!! Ενας νέος ιός W32.Benjamin. Worm μολύνει τους χρήστες του προγράμματος file sharing KaZaA, στην έκδοση μόνο για Windows, όμως. Στην αρχή, ο ιός εμφανίζεται σαν ένα απλό αρχείο μουσικής (.mp3, .wma) ή βίντεο (.mpeg2, .divx) και το μέγεθός του ποικίλλει. Ο ιός δημιουργεί το folder Sys32 κάτω από το temp των Windows και αλλάζει τις ρυθμίσεις του KaZaA, ώστε ο φάκελος να είναι shared και άλλοι χρήστες να μπορούν να κατεβάσουν αρχεία (τον ιό δηλαδή...) από αυτόν και ύστερα κάνει πολλές φορές copy τον εαυτό του (στο folder που δημιούργησε) με μερικά από τα ονόματα:



- Acrobat Capture 3.0 -full-downloader-
- Age of Empires-Games-full-downloader-
- Metallica-Blackened-
- Baseball 2001-Games-full-downloader-
- Ac Dc-Fight For Your Right-
- American Pie2-divx-full-downloader-

Το error message box του ιού μόλις μολύνει έναν χρήστη λέει:

“Access error #03A:94574: Invalid pointer operation. File possibly corrupted.”

[Επειδή την έπαθα, γι' αυτό σας λέω... Εχω και F-Secure και Karspensky Anti-Virus]

Ο ιός ανοίγει κάθε φορά που ανοίγουν τα Windows (αφού αντιγράφει κάποια αρχεία του στη registry, κλειδί: HKEY_LOCAL_MACHINE\ SOFTWARE\ Microsoft\ Windows\ CurrentVersion\ Run) και εντοπίζεται ΜΟΝΟ από τα προσφάτως ενημερωμένα antivirus.

Γιάννης Κατσαρός
nida@otenet.gr

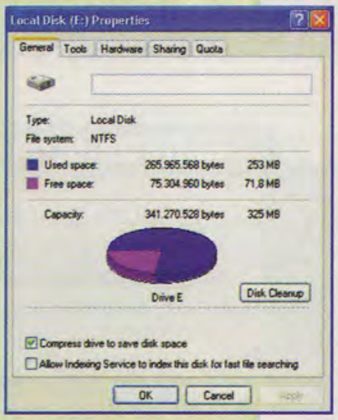
Εγώ τώρα τι να πω; Οταν έχεις τέτοιους αναγνώστες, τι τους θέλεις τους συντάκτες;

TroubleShooter

ΣΤΑ ΓΡΗΓΟΡΑ

Εχω ένα πρόβλημα και θα ήθελα τη βοήθειά σας. Εχω τα Win XP, από τα οποία λείπει το βοηθητικ;ο πρόγραμμα συμπίεσης δισκετών και σκληρών δίσκων. Παρά την προσπάθεια που έκανα, δεν βρήκα κάτι αξιόλογο! Μήπως γνωρίζετε κάποιο πρόγραμμα για τα Win XP που να συμπιέζει σκληρούς δίσκους και δισκέτες;

anastasios32@yahoo.gr

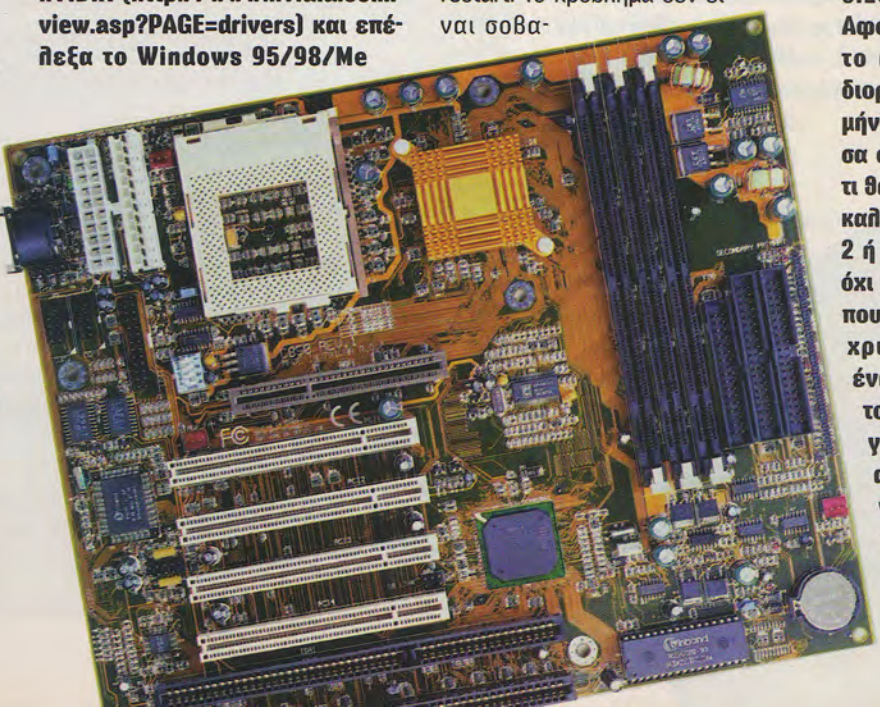


Η λειτουργία που ζητάς υπάρχει! Κάνεις δεξί κλικ σε έναν δίσκο ή δισκέτα, επιλέγεις Properties και στο κάτω μέρος του πίνακα υπάρχει η επιλογή συμπίεσής του.

ΝΑ ΚΑΙ ΕΝΑ ΠΡΟΒΛΗΜΑ ΠΟΥ ΔΕΝ ΕΝΟΧΛΗΣΕ ΠΟΤΕ ΚΑΝΕΝΑΝ!

Επειδή χρησιμοποιώ το PC μόνο για παιχνίδια, Internet και εργασίες για το πανεπιστήμιο, μη με παρεξηγήσεις σε περίπτωση που καταλάβεις ότι πέταξα καμιά μπαρούφα. Υστερα από πολύ καιρό είπα να κατεβάσω τους καινούριους drivers της nVIDIA GeForce2 MX/MX 400 (το γράφω όπως ακριβώς το γράφει στον Πίνακα Ελέγχου). Ετσι, μπήκα στο site της nVIDIA (http://www.nvidia.com/view.asp?PAGE=drivers) και επέλεξα το Windows 95/98/Me drivers, κατέβασα το (μεγέθους 8MB και κάτι) αρχείο και μετά το έτρεξα. Μέχρι εδώ έκανα κανένα λάθος; Μάλλον όχι. Το πρόβλημα εμφανίστηκε όταν, μετά την κλασική επανεκκίνηση, μου εμφανίστηκε ένα παράθυρο με τίτλο "Rundll", που έγραφε: "Παρουσιάστηκε σφάλμα στο NvQTwk, λείπει η καταχώριση: NvCplDaemon", το οποίο συνεχίζει να εμφανίζεται όποτε ξεκινάει ο υπολογιστής. Κατά τ' άλλα, δεν παρατήρησα άλλο πρόβλημα. Εσύ, όμως, που βλέπεις πιο μακριά από εμάς, μήπως υπάρχει κάνα προβληματάκι; Η σύνθεση είναι: Pentium 3 στα 800MHz, 128MB RAM, η κάρτα που προανέφερα, motherboard Micro-Star MS-6153(VT693), σκληρός 19GB.

Οπως φαίνεται, οι drivers της κάρτας γραφικών "σκόνταψαν" πάνω στους παλιούς drivers που έτρεχαν -φαντάζομαι- την ώρα της ανανέωσης. Πολύ απλά, αν σου δίνεται δυνατότητα απεγκατάστασης των tools της nVIDIA από το add/remove programs, κάν' το. Μετά στο device manager επίλεξε την ανανέωση των drivers, δώσε το directory όπου βρίσκονται, κράτα όλα τα παλιότερα αρχεία αν ρωτηθείς και κάνε restart. Το πρόβλημα δεν είναι σοβαρό και δεν αφορά τόσο στους ίδιους τους drivers όσο στα tweak utilities της nVIDIA, τα οποία προφανώς έχουν εγκατασταθεί μέσω manager της εταιρείας κατασκευής της κάρτας. Αν όλα τα παραπάνω αποτύχουν και το πρόβλημα παραμείνει, μπες στο site της κατασκευάστριας της κάρτας σου και κατέβασε από εκεί το πακέτο με τους τελευταίους drivers. Λογικά, θα διορθωθούν τα πάντα.



ΟΤΑΝ Η ΜΝΗΜΗ ΔΕΝ ΕΙΝΑΙ ΑΡΚΕΤΗ

Πρόσφατα έκανα μια μικρή αναβάθμιση στον υπολογιστή και το σύστημά μου είναι: Motherboard QDI KuDoz 7 Apollo KT266A Chipset, Athlon XP 1800+ 1,53 GHz, 256MB RAM DDR, nVIDIA GeForce 256, Windows XP Pro 2002, SB Live 5.1. Επίσης, έχω έναν σκληρό 10GB με 2 partitions κι έναν 6GB ακέραιο. Για κάποιον λόγο, που δεν μπορώ να καταλάβω, έχω πρόβλημα με τη virtual memory. Δεν είμαι πλήρως εξοικειωμένος με τα XP, αφού μέχρι πρόσφατα είχα Windows 98, γι' αυτό ακολούθησα την κλασική τακτική με τη virtual memory, δηλαδή μιάμιση φορά τη μνήμη του συστήματος. Εβγαινε συνεχώς το μήνυμα: "Virtual memory too low, Windows is increasing the maximum size of your virtual memory". Αφού έλεγξα ξανά τις ρυθμίσεις, το ανέβασα σιγά-σιγά μήπως διορθωθεί το πρόβλημα, αλλά το μήνυμα εμφανιζόταν πάλι. Διάβασα όλο το help των XP για να δω τι θα κάνω και είδα ότι είναι πολύ καλύτερα να μοιράσω το χώρο σε 2 ή περισσότερα physical drives, όχι partitions και όχι στο σκληρό που έχω αρχεία συστήματος. Μέχρι τότε είχα όλο το χώρο σε έναν σκληρό. Μοιράζω, λοιπόν, το χώρο στους 2 σκληρούς, μεγαλώνω και πάλι λίγο το χώρο, αλλά το μήνυμα λάθους επιμένει. Εδώ να πω ότι το σύστημα προτείνει ως επαρκή χώρο τα 370MB και εγώ το έχω φτά-

Quiz

Πώς ονομαζόταν το chip ήχου που "φορούσαν" οι θρυλικές Amiga;

Mona
Paula
Karla

➤ Λύση προηγούμενου κουίζ: 386 DX

σει 450MB! 200-200 στον ένα σκληρό και 250-250 στον δεύτερο. Επίσης, ο σκληρός με τα 2 partitions έχει τα XP πάνω, οπότε είναι NTFS, ενώ ο άλλος είναι FAT 32. Μήπως κάπου εκεί είναι το πρόβλημα; Δεν πάει πουθενά το μυαλό μου. Αν βρείτε κάποια άκρη, πολύ θα ήθελα τη γνώμη σας και τη λύση σας.

Αγαπητέ φίλε,
Κατ' αρχάς, η τακτική του "μιάμιση φορά τη μνήμη" είναι εντελώς λανθασμένη, ακόμα και στα 98, και ακολουθούνταν μόνο επί εποχής... Unix! Απλώς βάλε την επιλογή τα Windows XP να καθορίζουν αυτόματα την εικονική μνήμη. Επίσης, δεν έχεις κανένα πρόβλημα που ο ένας δίσκος είναι NTFS και ο άλλος FAT32.

ΤΙ ΤΗΝ ΗΘΕΛΑ ΤΗ ΡΗΜΑΔΑ ΤΗ ΣΥΜΠΙΕΣΗ;

Είμαι ένας τακτικός αναγνώστης του περιοδικού σας και αντιμετωπίζω δύο σημαντικά προβλήματα που ζητούν επίμονα λύσεις. Πριν από καιρό είχα συμπιέσει κάτι έγγραφα και κάτι αρχεία με το WinZip και το WinRar, κάνοντας τη βλακεία να βάλω έναν κωδικό που αυτή τη στιγμή δεν μπορώ να θυμηθώ. Υπάρχει κάποιο πρόγραμμα που να παρακάμπτει τον κωδικό, για να μπορέσω, ο άμοιρος, να αποσυμπιέσω τα αρχεία που μου είναι άκρως απαραίτητα; Τέλος, αγόρασα το καταπληκτικό Warcraft 3, παρόλο που ο υπολογιστής μου δεν είναι στην αιχμή της τεχνολογίας (PIII450-128MB RAM-Voodoo3 2000), αλλά θέτοντας όλα τα χαρακτηριστικά εικόνας και ήχου στο ελάχιστο, τρέχει ικανοποιητικά. Το μόνο πρόβλημα που αντιμετωπίζω είναι ότι οι χαρακτήρες (στις περιγραφές και στα μενού) φαίνονται θολοί, δυσκολεύοντας κάπως την ανάγνωση. Υπάρχει καμιά ελπίδα να το διορθώσω;

Ευχαριστώ προκαταβολικά.
Γρηγόρης Αναγνωστόπουλος
(anagnost_g@yahoo.gr)

Αμέ! Υπάρχουν προγράμματα όπως το Ultimate Zip Cracker (http://www.vdgsoftware.com/uzc.html) που κάνουν ακριβώς αυτό που θέλεις! Σε οποιαδήποτε search engine αν δώσεις στο ψαχτήρι "zip cracker", θα σου εμφανίσει πολλά άλλα προγράμματα του είδους. Η διαδικασία είναι εύκολη, αλλά πολλές φορές χρονοβόρα (εξαρτάται από την ποσότητα προστασίας του αρχείου που έχει συμπιεστεί). Για το Warcraft 3, το μόνο που έχεις να κάνεις είναι να εγκαταστήσεις κάποιο νεότερο driver για την κάρτα. Θα βρεις αξιόλογους ανεπίσημους (αλλά και τους τελευταίους επίσημους) drivers στη σελίδα www.voodoofiles.com. Κατέβασε αυτούς που κάνουν στο λειτουργικό σου, δοκίμασέ τους και κράτα τον καλύτερο. Προσοχή να ακολουθήσεις κατά γράμμα τις οδηγίες που τους συνοδεύουν! Πάντως, εγώ με Voodoo 3 3000 και τους τελευταίους επίσημους drivers, δεν αντιμετώπισα πρόβλημα θολούρας.



ΣΤΑ ΓΡΗΓΟΡΑ

Πρόσφατα, προσπαθώντας να αλλάξω κάρτα γραφικών, η mainboard μου κάηκε εξαιτίας του στατικού ηλεκτρισμού. Θα ήθελα να σου θέσω το εξής ερώτημα: Μπορεί τα υποσυστήματα του υπολογιστή (VGA, HDD κ.λπ.) να έχουν πάθει κάτι, γιατί σκοπεύω να τα χρησιμοποιήσω και σε άλλον υπολογιστή; Ελπίζω σε άμεση απάντηση στο e-mail μου. Σας ευχαριστώ εκ των προτέρων για το χρόνο σας.
Γιάννης Ζεμπιλλάς, olympiakosgod@yahoo.gr

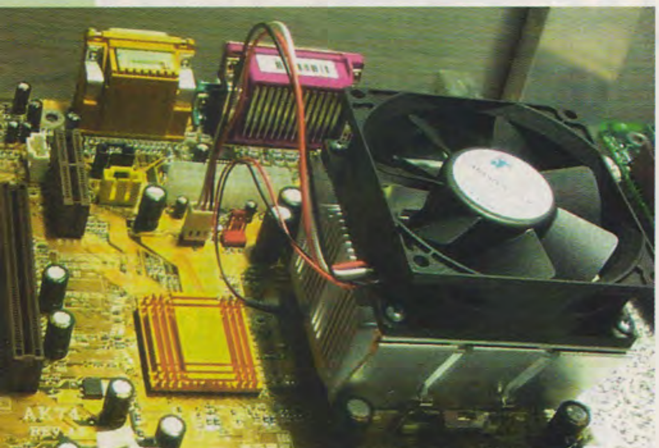
Φίλε Γιάννη,
Τα συστήματα που θα κινδύνευαν από ένα βραχυκύκλωμα της motherboard είναι αυτά που παίρνουν ρεύμα από αυτήν. Δηλαδή, κάθε είδους κάρτες, η μνήμη και (σπανιότερα) ο επεξεργαστής. Τα drives κάθε είδους παίρνουν ρεύμα απευθείας από το τροφοδοτικό. Ισως θα έπρεπε να ανησυχείς για την κάρτα γραφικών σου, εφόσον, όπως γράφεις, κατά τη διάρκεια της τοποθέτησής της, καταστράφηκε η motherboard σου. Δοκίμασέ τη στο PC κάποιου γνωστού σου.

TIP ΑΝΑΓΝΩΣΤΗ

Θα ήθελα να επιχειρήσω να δώσω μια λύση στο πρόβλημα του Νίκου Κατσίδη σχετικά με το Refresh Rate. Εχω τα WinXP Pro English και είχα τα ίδια προβλήματα. Πηγαίνοντας, όμως, στα Display Properties -> Settings -> Advanced και από το Tab "Monitor" βάζεις το επιθυμητό Refresh Rate. Εδώ να κάνω μια σημείωση και να πω ότι η επιλογή αυτή δεν ήταν διαθέσιμη σε ένα άλλο σύστημα με οθόνη Philips 107. Ισως να εξαρτάται και από τον driver του μόνιτορ. Εγώ χρησιμοποιώ μια Hitachi CM615, ρυθμισμένη στα 85Hz. Οσον αφορά στα παιχνίδια, η λύση είναι παρόμοια και έχει σχέση με τα DirectX. Στον κατάλογο "System32" των WinXP θα βρείτε το DxDiag. Επιλέγουμε το Tab "More Help", μετά την επιλογή Override και εκεί βάζουμε την επιθυμητή τιμή για το Refresh Rate. Ελπίζω να βοήθησα.

Δ.Φ.
Alien Goa [aliengoa@freemail.gr]

Troubleshooter



ΚΑΝΤΕ ΜΟΥ ΛΙΓΟ ΑΕΡΑ!

Αγαπητό "PC Master", Εχω έναν Pentium III 750MHz (μόνιμα πουσαρισμένο στα 840MHz), motherboard Elite P6VAA 1.1a και τροφοδοτικό 230Watt. Αποφάσισα να τον ανεβάσω κι άλλο, καθώς διάβασα σε σχετικά με overclocking άρθρα πως ο επεξεργαστής μου φτάνει (με σωστή ψύξη) μέχρι και τα 1.000MHz. Αγόρασα μια ψύκτρα Globalwin FOP 38 (με Arctic Silver 3) και προσπάθησα να ανεβάσω το FSB στα 124, αλλά ενώ άνοιγε κανονικά, λίγο προτού μπει στα Windows κόλλαγε. Προφανώς το πρόβλημα ήταν το voltage. Μέσα, όμως, από το BIOS της motherboard δεν υπάρχει δυνατότητα να αλλάξω το voltage ούτε υπάρχει κάποιο jumper που να το ρυθμίζει. Αν άλλαζα τροφοδοτικό, θα γινόταν κάτι; Θα σε παρακαλούσα πολύ να με βοηθήσεις.

Αγγελος
mithrandir_gr@hotmail.com

Κατ' αρχάς, το τροφοδοτικό θα σου πρότεινα να το αλλάξεις έτσι κι αλλιώς, γιατί είναι πολύ αδύναμο. Παρόλ' αυτά, δεν παίζει ρόλο στο πρόβλημά σου. Πρέπει να ξέρεις πως κάθε φορά που ανεβάζεις το FSB, υπερχρονίζονται, εκτός από τον επεξεργαστή, η μνήμη και οι θύρες AGP και PCI! Για να υπερχρονίσεις από τα 100 (που είναι το στάνταρ) στα 133MHz (που απαιτείται για να φτάσει ο επεξεργαστής σου τα 1.000MHz), πρέπει να είσαι βέβαιος πως αυτό το +33% στην ταχύτητα μπορούν να το αντέξουν οι μνήμες, οι κάρτες σου και, φυσικά, το chipset ελέγχου της motherboard. Για να συμβαίνουν τα παραπάνω, πρέπει η μνήμη σου να έχει ταχύτητα 133MHz (οπότε και

GAME'S TROUBLE

ΣΕΡΝΟΜΑΙ, ΑΡΑ ΘΕΛΩ ΑΝΑΒΑΘΜΙΣΗ

Τώρα τελευταία αντιμετωπίζω ένα πρόβλημα με το PC μου και συγκεκριμένα στο παίξιμο πρόσφατων παιχνιδιών. Εχω έναν PIII 733 με κάρτα γραφικών την ATI Rage Fury Pro με 32MB RAM και με motherboard μία QDI advance 9. Μέχρι πρόσφατα όλα τα παιχνίδια έτρεχαν πολύ γρήγορα, ακόμα και στις μεγαλύτερες αναλύσεις. Ομως, τώρα τελευταία αντιμετωπίζω προβλήματα με καινούρια παιχνίδια (όπως GTA3, Neverwinter Nights, Soldier of Fortune 2), καθώς τρέχουν εκνευριστικά αργά, ακόμα και στις χειρότερες αναλύσεις και με όλα τα details στον πάτο, αν και τα περισσότερα έχουν κατά πολύ λιγότερες απαιτήσεις. Κατέβασα τους νεότερους drivers για την κάρτα γραφικών, χωρίς, όμως, αποτέλεσμα. Τι τρέχει, επιτέλους;



Τρέχει ότι πλέον το PC σου δεν... τρέχει! Η αλήθεια είναι πως το σύστημά σου κρίνεται πλέον αργό για τα σύγχρονα παιχνίδια, κυρίως λόγω της κάρτας γραφικών. Αυτό που μπορείς να κάνεις είναι να πας στις ρυθμίσεις γραφικών των παιχνιδιών και να κατεβάσεις τα πάντα στο ελάχιστο, να κλείσεις τελείως τους φωτισμούς και τα λοιπά εφέ. Μπορεί τα παιχνίδια να σου φαίνονται κάπως λιτά, αλλά θα παίζονται. Εναλλακτικά μία κάρτα γραφικών της τάξης των € 100,00 (η GeForce 4MX 440 ή ακόμη καλύτερα η ATI 9000) θα ήταν ό,τι πρέπει για το σύστημά σου.

ΑΝΤΕΠΙΘΕΣΗ, ΤΩΡΑ!

Πριν από λίγες μέρες κατέβασα για το Counter-Strike την πίστα cs_assaultxp. Από τότε σε όλες τις πίστες ακούγεται μια μουσική παράξενη και ο ήχος από τις σφαίρες δεν ακούγεται καλά. Εγώ, βέβαια, έσβησα τα αρχεία της πίστας (και τα wave), αλλά πάλι το ίδιο. Μετά έσβησα το φάκελο /sounds και τον ξαναέβαλα από ένα CD. Πάλι το ίδιο, όμως!!!

Κατ' αρχάς χρειάζεσαι το patch 1.1.1.0 για το Half-Life, καθώς και το 1.5 patch του Counter-Strike. Μόλις εγκαταστήσεις τα patches, εγκατάστησε την πίστα, αφού βεβαιωθείς ότι υποστηρίζεται από το CS 1.5. Σε περίπτωση που έχεις το Counter-Strike retail, κατέβασε το retail 1.5. Για οτιδήποτε άλλο σχετικό με το CS, μπορείς να επισκέπτεσαι τη διεύθυνση www.counter-strike.net.

ΟΠΟΙΟΣ ΝΥΧΤΑ ΠΕΡΠΑΤΕΙ, ΛΑΣΠΕΣ ΚΑΙ XP ΠΑΤΕΙ!

Τον τελευταίο καιρό ο υπολογιστής λειτουργεί με τέτοιον τρόπο, που με ανάγκασε να σου γράψω αυτό το κείμενο.

πρακτικά δεν υπερχρονίζεται) είτε να είναι πολύ καλής ποιότητας. Οσον αφορά στις κάρτες PCI και στην κάρτα γραφικών AGP, αυτές πρέπει να είναι σαφώς καλής ποιότητας. Ειδικά η κάρτα γραφικών, που έτσι και αλλιώς ζεσταίνεται, χρειάζεται ιδιαίτερη φροντίδα. Αν δεν έχει ανεμιστηράκι πάνω στην ψύκτρα, φρόντισε να τοποθετήσεις ένα.

Ερχόμαστε, τέλος, στο chipset ελέγχου και στην ίδια τη motherboard. Αν η τελευταία δεν επιτρέπει να πειράξεις το voltage με κάποιον τρόπο, τότε δεν μπορείς να το αυξήσεις, εκτός κι αν βάλεις κάποιο adaptor στο socket της motherboard και από πάνω του τον επεξεργαστή. Τέτοια adaptors έχουν jumpers για τη ρύθμιση του ρεύματος. Από εκεί και πέρα, είναι θέμα του chipset της motherboard, σχετικά με το πόσο μεγάλη ταχύτητα FSB μπορεί να αποδώσει. Τέλος, θα πρέπει να φροντίσεις ο υπολογιστής σου να ψύχεται καλά, τοποθετώντας ανεμιστήρες που θα βγάζουν το ζεστό αέρα έξω.

ΕΝΑΣ ΕΠΑΝΑΣΤΑΤΗΣ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ!

Ο υπολογιστής κλείνει απότομα, μάλλον μόνο στα 3D games και ύστερα από 1-3 ώρες παιχνιδιού (4 φορές το έπαθε στο GTA3 και 1 στο FIFA 2002). Δεν το έχω πάθει, πάντως, στα Windows ή όταν τρέχω προγράμματα. Η σύνθεσή μου είναι: Intel P4 (Willamete) 1,7GHz, P4X266-8233 on VIA P4266/A Chipset, 256MB SDRAM, ATI Radeon 7500 64MB. Το SiSoft Sandra 2002 μου λέει ότι η motherboard έχει 43-48°C θερμοκρα-



Δυστυχώς, οι γνώσεις μου γύρω από υπολογιστές βασίζονται στα βασικά και απαραίτητα. Εχω την εντύπωση ότι ο υπολογιστής μου ή υπολειτουργεί ή σταδιακά λειτουργεί χειρότερα... Η σύνθεση είναι η εξής: WinXP pro, PIII 650MHz, 256MB RAM, GeForce2 GTS ASUS, SoundBlaster Live Player 1024. Δυστυχώς, δεν γνωρίζω ακριβή στοιχεία για τη motherboard. Πλέον ο υπολογιστής στα παλιά παιχνίδια έχει χειρότερη απόδοση και στα καινούρια δεν θέλω να το συζητώ. Το PC δεν είναι μολυσμένο. Από εσένα θα ήθελα συμβουλές ή εάν γινόταν, ένα αφιέρωμα για το πώς θα μπορούσαμε να βελτιώναμε την απόδοση του υπολογιστή. Τι προγράμματα μπορώ να χρησιμοποιήσω, τι ρυθμίσεις να κάνω, τι να πειράξω στη registry κ.ά.

Χμ! Η αλήθεια είναι ότι στα WinXP οι επιδόσεις στα παιχνίδια είναι χαμηλότερες και αυτό συμβαίνει επειδή το λειτουργικό καταναλώνει πολλά από τα resources του συστήματος. Δοκίμασε να τρέχεις τα παιχνίδια σου σε compatibility mode, καθώς είναι ο μόνος τρόπος να λυθούν κάποια προβλήματα. Επίσης, από τη σελίδα www.nvidia.com κατέβασε και εγκατάστησε τους τελευταίους Detonator XP drivers για την κάρτα γραφικών σου. Οσον αφορά στο αφιέρωμα, είναι ήδη έτοιμο και θα δημοσιευτεί σε επόμενο τεύχος μας!

ΘΕΛΩ ΝΑ ΠΑΙΞΩ WARCRAFT, ΟΜΩΣ ΑΥΤΟ ΑΡΝΕΙΤΑΙ!

Είμαι ένας μάλλον άτυχος κάτοχος ενός Pentium 4 στα... 1.900MHz, με 256MB RAM και μιας (κλαψ!) TNT2 32MB M64. Μόλις πήρα το Warcraft 3 (με τρώει η γλώσσα μου) πειρατικό (το είπα, δεν άντεξα). Το τερμάτισα και τώρα θέλω να παίξω multiplayer. Ελα ντε, όμως, που δεν γίνεται και δεν ξέρω τι φταίει. Εχω ψάξει (και έχω κατεβάσει τα πάντα (patch κ.λπ.)) από το Internet, αλλά μόλις πάω να συνδεθώ στο battle.net, μου λέει το εξής: "unable to validate game version please reconnect to battle.net or apply the current game patch manually". Αυτό το έχω κι όμως το πρόβλημα συνεχίζεται. Εχω δοκιμάσει όλα τα gateways, αλλά το αποτέλεσμα είναι το ίδιο. Μήπως φταίει το ότι είναι... πειρατικό;

Πέτρος
PapaRokaS@hotmail.com

Εμ, βέβαια! Δεν θέλει πολλή σκέψη για να κατανοήσει κανείς ότι το CD Key που φτιάχνεται με το key generator δεν είναι υπαρκτό! Φυσικά, η Blizzard ελέγχει ποιοι μπαίνουν στους servers της και τα CD Keys, με αποτέλεσμα οι παράνομοι να μένουν απέξω! Θα πρέπει να βρεις κάποιους εναλλακτικούς servers. Το LANCraft V1.01B επιτρέπει TCP/IP gaming, χωρίς το αυθεντικό CD Key.

http://www. infoceptor.com/files/warcraft3.shtml

Troubleshooter

ΣΤΑ ΓΡΗΓΟΡΑ

Αγαπητό "PC Master",
Θα ήθελα να σας κάνω μια απλή ερώτηση. Εχω έναν P4 με κάρτα γραφικών μία Riva TNT 2 M64 Ultra. Εχω διαβάσει στο περιοδικό σας ότι το Spiderman The Movie χρειάζεται κάρτα γραφικών με T&L επιτάχυνση και ότι το εν λόγω παιχνίδι δεν παίζει με την κάρτα μου (παραπονιόταν και ένας άλλος αναγνώστης γι' αυτό). Το Max Payne δεν χρειαζόταν και αυτό T&L επιτάχυνση, γιατί κάτι τέτοιο γράφει το κουτί. Το παιχνίδι παίζει κανονικά στον υπολογιστή μου. Θα ήθελα να ρωτήσω αν, τελικά, το Spiderman The Movie θα παίξει χωρίς προβλήματα (έχω 256MB RAM).

Λεωνίδας Μπολοβίνος
leonblackl@hotmail.com

Το Max Payne δεν απαιτούσε την ύπαρξη T&L, απλώς την υποστήριζε. Το Spiderman: The Movie απαιτεί ύπαρξη T&L επιτάχυνσης και θεωρητικά δεν δουλεύει στην κάρτα σου. Στη στήλη του τεύχους 154 αναφέρεται ένα πρόγραμμα που εξομοιώνει τη διαδικασία T&L, αλλά αυτό σημαίνει την επιπλέον επιβάρυνση του επεξεργαστή.



σία και ότι η CPU έχει 100-110°C, ενώ το BIOS λέει 0°C πάντα! Απίστευτο!!!!! Και δεν έχω δει κόλλημα για περίπου δύο χρόνια, εκτός απ' όταν παίζω 3D games (στο MAME, για παράδειγμα, δεν κολλάει)! Εχω τοποθετήσει δύο FANάκια, το ένα στη CPU και το άλλο κάτω από τον HDISK.

Χανιωτάκης Κων/νος
KhaosLaw@Pathfinder.gr

Φίλε Κώστα,
Δύο πράγματα με προβληματίζουν. Το πρώτο είναι η θερμοκρασία (στο SiSoft και στο BIOS) και το δεύτερο είναι πως επί δύο χρόνια δεν έχεις άλλου είδους πρόβλημα! Δηλαδή επί δύο χρόνια έχεις Pentium 1,7GHz και Radeon 7500; Δεν νομίζω! Αν έχεις κάνει κάποια αναβάθμιση, τότε κάτι, κάπου, πήγε στραβά! Ας πάρουμε τα πράγματα απ' την αρχή. Αρχικά με το SiSoft. Είσαι σίγουρος ότι δεν κοιτάς τους βαθμούς θερμοκρασίας σε Fahrenheit; Γιατί, αν όντως ήταν 100 βαθμοί, δεν θα λειτουργούσε τίποτα (η CPU θα είχε λιώσει!). Πάντως, το πρόβλημα πρέπει να βρίσκεται στη motherboard σου. Αναβάθμισε το BIOS, ώστε πιθανόν να λύσεις το πρόβλημα της αναγραφής της σωστής θερμοκρασίας. Από εκεί και πέρα, λαμβάνοντας σωστές πληροφορίες, θα καταλάβεις αν έχεις επαρκή ψύξη στο σύστημά σου. Αν η θερμοκρασία που σου δείχνει το BIOS ξεπερνά τους 45-50 βαθμούς, μάλλον χρειάζεσαι νέα, καλύτερη ψύκτρα. Επίσης, τσέκαρε το τροφοδοτικό σου. Αν είναι κάτω από 300Watt, είναι καλύτερα να το αλλάξεις.

ΜΙΑ ΚΑΡΤΑ ΗΧΟΥ ΠΟΥ ...ΜΟΥΓΚΑΘΗΚΕ!

Αγαπητό "PC Master",
Είμαι ένας δυστυχής κάτοχος μίας SBlive! και εδώ και 2 εβδομάδες χάθηκε ο ήχος! Το "Troubleshooter" στα XP δεν με βοήθησε καθόλου, αν και αναγνώρισε το πρόβλημα: "A sound appears to play, but I do not hear anything." Κατά τη γνώμη μου, φταίει το DVD Mission Impossible 2 που πήρα να δω. Από τότε άρχισε να χάνεται σταδιακά ο ήχος! Ελπίζω σε απάντηση.

Φιλικά,
Jordan_DP

Αυτό και αν είναι παράξενο! Λες πως όλα δουλεύουν, αλλά δεν ακούγεται ήχος; Πάντως, δεν μπορεί να φταίει το DVD! Ελεγξε αν η κάρτα ήχου λειτουργεί σωστά στα προφίλ του συστήματος, έλεγξε αν τα ηχεία σου λειτουργούν κανονικά (μήπως από απροσεξία έκαψες κάτι) και, φυσικά, έλεγξε μήπως είναι χαμηλωμένη η ένταση των wave στο Volume Control των Windows! Αν έχεις ελέγξει όλα αυτά και τίποτα δεν μοιάζει ύποπτο, κάνε το εξής αποτελεσματικό: Βγάλε την κάρτα ήχου και εγκατάστησέ την σε άλλη PCI θύρα. Το πιο πιθανό είναι να έχει γίνει κάποιο βραχυκυκλωματάκι.

Σε περίπτωση βραχυκυκλώματος μιας κάρτας PCI, η τοποθέτησή της σε άλλη θύρα μπορεί να λύσει το πρόβλημα.

ΚΑΝΤΕ ΜΟΥ ΛΙΓΟ ΑΕΡΑ! (2)

Αγαπητό "PC Master",
Κατ' αρχάς, συγχαρητήρια για τη στήλη σας, που όσο πάει και βελτιώνεται. Είμαι κάτοχος ενός Celeron 300MHz με 229MB RAM και GeForce 2 Ti. Το πρόβλημά μου είναι ότι συχνά, παίζοντας παιχνίδια με καλά 3D γραφικά (Warcraft 3, Neverwinter Nights κ.λπ.), ύστερα από κάποιο χρονικό διάστημα που το παιχνίδι τρέχει άψογα, ο υπολογιστής κάνει restart! Υποψιασμένος για υπερθέρμανση, άλλαξα το ανεμιστηράκι του επεξεργαστή και τσέκαρα το ανεμιστηράκι της κάρτας γραφικών, το οποίο δούλευε. Παρόλ' αυτά το πρόβλημα δεν λύθηκε. Θα εκτιμούσα πολύ τη βοήθειά σας.

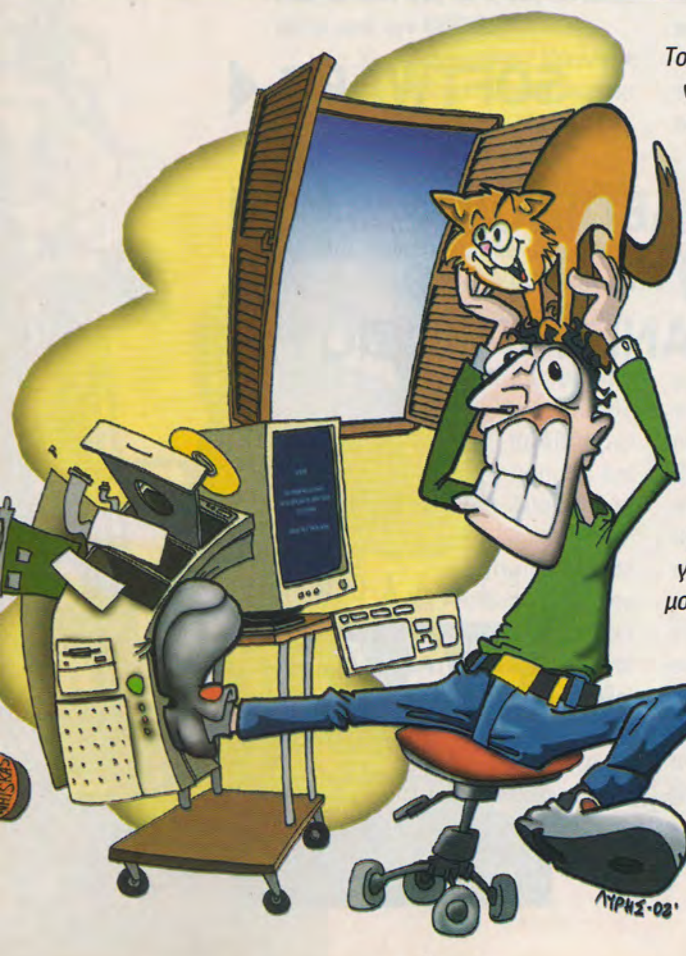
Μιχάλης Σιδηρόπουλος
raistlin@yeayea.com

Χμμμ... Στην αναγραφή της μνήμης του συστήματός σου, μάλλον έχεις κάνει κάποιο λάθος. Πάμε στο πρόβλημα τώρα. Την επόμενη φορά που θα σου συμβεί αυτό, αμέσως μετά το restart, μπες στο BIOS και έλεγξε τη θερμοκρασία του επεξεργαστή και του συστήματος. Αν είναι πολύ υψηλή, τότε το πρόβλημα εντοπίστηκε! Ισως, λόγω παλαιότητας, ο ανεμιστήρας να χάνει στροφές. Επίσης, αν το τροφοδοτικό σου είναι παλιό, άλλαξέ το με ένα πιο σύγχρονο και πιο ισχυρό, καθώς η GeForce 2 Ti τραβά περισσότερο ρεύμα απ' όσο οι εποχές των Celeron στα 300 μπορούσαν να προβλέψουν.

Γάτες, Κάμερες & Internet

Τρεις πονεμένες ιστορίες

Τι κακό μπορεί να συμβεί όταν μια γάτα (αν και όχι μαύρη!) ορμά πάνω σας, ενώ κάθεστε μπροστά στο PC σας; Παραβιάζει μια τουριστική κάμερα τα προσωπικά δεδομένα; Πόσο στοιχίζει η εγγραφή 10MB σε Internet café της επαρχίας; Read on...



Τρεις διαφορετικές ιστορίες παρουσιάζουμε αυτόν το μήνα από τη στήλη. Ας αρχίσουμε με την κακοδαιμονία του φίλου μας Φραγκίσκου. Ολα άρχισαν από μία... γάτα!

"Αγαπητέ Vantor,

Πήρα την απόφαση να γράψω στη στήλη για να διηγηθώ μια κωμικοτραγική ιστορία. Κατ' αρχάς, όμως, να σας εκφράσω τα συγχαρητήριά μου για το περιοδικό σας και τη στήλη. Πριν από λίγες μέρες καθόμουν στον υπολογιστή και σέρφαρα στο Internet και γενικώς βρισκόμουν στον computerοκόσμο μου. Τον υπολογιστή τον έχω σε ένα έπιπλο για υπολογιστές, που τοποθετεί την κεντρική μονάδα δίπλα στα πόδια μου. Εκεί, λοιπόν, που καθόμουν και ενώ είχα ανοιχτά τα παράθυρα του δωματίου, πετάγεται μέσα μια γάτα (όχι, δεν ήταν μαύρη!) ακριβώς μπροστά μου και συγκεκριμένα πάνω μου! Τρόμαξα και γύρισα απότομα για να τη διώξω από πάνω μου. Ομως, όπως γύρισα απότομα και αρκετά γρήγορα, η καρέκλα που καθόμουν χτύπησε τον υπολογιστή, με αποτέλεσμα αυτός να κλείσει μόνος του! Πανικόβλητος τρέχω να δω τι συμβαίνει (αφού, βέβαια, έδιωξα τη γάτα!). Ο υπολογιστής, παρά τις επίμονες προσπάθειές μου, δεν άνοιγε. Ετσι, την επόμενη μέρα αποφασίζω να τον πάω στο γειτονικό computerομάγαζο για να δω τι συμβαίνει. Οι κύριοι με πληροφόρησαν ότι είχε καεί ο επεξεργαστής και έπρεπε να τον αλλάξω! Δυστυχώς, τον υπολογιστή τον χρειαζόταν ο πατέρας μου την επόμενη μέρα για τη δουλειά του και τους ρώτησα τι πρέπει να κάνω για μια άμεση λύση, καθώς ο επεξεργαστής είναι αρκετά παλιός (Celeron 433MHz) και δεν γίνεται να περιμένω. Δεν βρήκα άκρη και πήγα σε άλλο μαγαζί. (Από το service είχα παλιότερα δυσάρεστες εμπειρίες, όπως όταν για να μου βάλει ένα DVD-ROM drive ήθελε 8.000 δρχ. Τελικά, το έβαλα μόνος μου!) Πήγα, λοιπόν, στο service, είπα το πρόβλημά μου και μου εξήγησαν ότι υπάρχει ασυμβατότητα μεταξύ motherboard, πληκτρολόγιου και mouse! Αναρωτήθηκα γιατί παρουσιάστηκε το πρόβλημα έπειτα από τόσα χρόνια και μου απάντησαν απλώς ότι είναι πολύ πιθανό!

Οταν έμαθε το πρόβλημα ένας φίλος μου, μου είπε ότι μπορεί να λυθεί αν δοκιμάσω να κουνήσω δεξιά-αριστερά το καλώδιο στη θύρα ώστε να κάνει καλύτερη επαφή. Δοκιμάζοντας διάφορους συνδυασμούς, διαπίστωσα ότι αν κρατούσα το ένα προς τα πάνω και το άλλο προς τα αρι-

στερά στην υποδοχή της θύρας, ο υπολογιστής τα αναγνώριζε! Ετσι, τα έδεσα πρόχειρα με μερικά λαστιχάκια σε αυτό το σημείο. Τώρα ο υπολογιστής μπαίνει επιτυχώς στα Windows χωρίς προβλήματα αναγνώρισης. Βέβαια, με το παραμικρό κούνημα του καλωδίου κάνει πάλι τα ίδια...

Ευχαριστώ για το χρόνο σας,
Φραγκίσκος Γρυλλάκης."

Τι να πούμε εμείς, καλέ μας φίλε; Απλώς πως καλά θα κάνεις να πάρεις κάποιο πιο συμβατό με το PC σου κατοικίδιο. Σκέφθηκες, αλήθεια, το ενυδρείο; (Χωρίς τη γάτα, όμως, γιατί κι εδώ υπάρχει άλλου είδους ασυμβατότητα!)

Ας περάσουμε, όμως, σε μια επιστολή που μας ήρθε από την όμορφη Πάρο:

"Κυρίες/κύριοι,

Ιδού μια ιστορία που συμβαίνει στην Πάρο και μπορεί να σας ενδιαφέρει. Το Parosweb http://parosweb.com έχει τοποθετήσει με δική του πρωτοβουλία εδώ και δύο χρόνια μία Web cam με 'real time streaming images' στο γραφικό λιμανάκι της Νάουσας Πάρου. Σε μια εποχή κατά την οποία η Ελλάδα γίνεται σταθερά λιγότερο δημοφιλής ως τόπος τουριστικού προορισμού, η κάμερα συμβάλλει στο να κάνει λίγο πιο γνωστή τη Νάουσα και την Πάρο γενικότερα ανά τον κόσμο. Η ιστοσελίδα με την κάμερα δέχεται περίπου 200 επισκέπτες την ημέρα.

Πρόσφατα, όμως, μας ενημέρωσε η αστυνομία πως κάποιοι πολίτες κατήγγειλαν ότι κατά τη γνώμη τους η κάμερα παραβιάζει κανόνες προστασίας προσωπικών δεδομένων και έτσι θα υποχρεωθεί να μας συλλάβει εάν δεν αποσύρουμε αμέσως την κάμερα. Ζητήσαμε τη γνωμάτευση της Αρχής Προσωπικών Δεδομένων, αλλά δεν πήραμε καμία απάντηση ακόμα. Η τοπική αυτοδιοίκηση δεν φαίνεται να πολυσκοτίζεται από την ιστορία!

Η διεύθυνση της κάμερας είναι http://parosweb.com/paros/webcams/.

Με εκτίμηση,
Νικόλας Στεφάνου"

Αγαπητέ Νικόλα,

Το θέμα που θίγεις έχει πολλές πτυχές και δεν είναι τόσο εύκολο να πάρουμε θέση. Επειδή έχει, όμως, ενδιαφέρον, κοινοποίησέ μας σε παρακαλώ την όποια απάντηση λάβεις από την Αρχή Προστασίας Δεδομένων.

Και κλείνουμε με έναν φίλο που μας παρεκάλεσε να μη δημοσιεύσουμε τα στοιχεία του:

"Αγαπητό 'PC Master',

Επειδή ξέρω ότι δεν μπορείτε να έχετε μάτια παντού, θέλω να σας πω κάποιες ιστορίες της επαρχίας για να καταλάβετε τι εννοώ. Δεν αναφέρω την πόλη μου, γιατί είμαστε όλοι λίγο-πολύ γνωστοί, αλλά σε περίπτωση δημοσίευσης ας ξέρουν οι αναγνώστες ότι στην πόλη μου κατοικούν περίπου 110.000 άνθρωποι, με λίγα λόγια δεν είμαστε χωριό αλλά μια πόλη που λόγω μεγέθους και μόνο θα έπρεπε να απαιτεί κάτι παραπάνω απ' αυτά που θα διαβάσετε. Το πρώτο Internet café 'έσκασε μύτη' πριν από 3 χρόνια. Επειτα από λίγο καιρό λειτουργίας ο υπεύθυνος του café αντιλήφθηκε το γεγονός του μονοπωλίου του και το εκμεταλλεύτηκε αισχρά, χωρίς να προσφέρει επαρκώς ούτε τις βασικές υπηρεσίες ενός τέτοιου καταστήματος. Συγκεκριμένα, πέραν του αφεντικού του μαγαζιού, οι 3 κοπέλες που καλύπτουν τις βάρδιες του μαγαζιού με το ζόρι ξέρουν να ανοίγουν τους υπολογιστές! Απλώς φτιάχνουν καφέ και μετράνε την ώρα που είσαι στο Διαδίκτυο. Δεν ξέρω τεχνολογικά χαρακτηριστικά της σύνδεσης του μαγαζιού, αλλά ξέρω ότι για να κοιτάξω τα mails μου και να κατεβάσω ένα αρχείο 2,5MB, 20 λεπτά με μισή ώρα θα ήταν λογικός χρόνος και όχι μία ώρα που μου παίρνει συνήθως! Επίσης, ξέρω ότι για μία ώρα χρήσης του Η/Υ είναι πολλά χρήματα οι 1.500 δρχ. που μου ζητούσαν, ειδικά εφόσον η εξυπηρέτηση του μαγαζιού ήταν ελλιπής και οι ταχύτητές του άθλιες. Κάποια στιγμή, ένας φίλος μου προσπάθησε να κατεβάσει ένα αρχείο 10MB. Οταν τελείωσε, ύστερα από 2 ώρες και κάτι, ζήτησε να του το γράψουν σε ένα CD που είχε μαζί του. Ελα, όμως, που η κοπέλα του μαγαζιού δεν ήξερε να χειριστεί ούτε το αντιγραφικό ούτε και το software που το συνόδευε. Μας είπε να περάσουμε το απόγευμα που θα είναι εκεί το αφεντικό για να μας γράψει το CD. Οταν περάσαμε το απόγευμα, βρήκαμε όντως τον υπεύθυνο, αλλά δεν βρήκαμε τα 10MB που κατεβάσαμε το πρωί, παρότι είπαμε στην κοπέλα να μη σβηστούν μέχρι να τα πάρουμε. Ο υπεύθυνος το μεσημέρι καθάρισε τους Η/Υ από τα 'περιττά' αρχεία, όπως μας είπε, με αποτέλεσμα το επόμενο πρωί ο φίλος μου, πεισματικά πλέον, αποφάσισε να ξανακατεβάσει το αρχείο που ήθελε και, βεβαίως, να πληρώσει και άλλες 3.500 δρχ., το σύνολο 7.000 δρχ. μέχρι στιγμής! Ξανά το ίδιο σκηνικό, ο φίλος μου αφήνει το CD του, του λέει η κοπέλα 'πέρνα το απόγευμα να το πάρεις' κι όταν πήγαμε το απόγευμα για τέταρτη φορά πια, η άλλη κοπέλα που δουλεύει το απόγευμα μας δίνει ένα άθλιας ποιότητας CD με το όνομα του φίλου μου, επάνω στο οποίο είχαν γράψει το περιβόητο αρχείο. Μάλιστα, μας χρέωσε γι' αυτό το CD άλλες 550 δρχ. λόγω κακής συνεννόησης. Το άδειο CD που είχε φέρει ο φίλος μου ήταν λίγο πιο κει πιο άδειο από ποτέ.

7.500 δρχ. για 10MB; 750 δρχ. το MB; Ε, συγγνώμη, αλλά κι η Pamela Anderson να σερβίριζε καφέ στο μαγαζί και να μου έφερνε τα ...MB στο πιάτο, πάλι πολλά θα ήταν.

Εδωσε και τις 550 δρχ., τελικά, και φύγαμε κι οι δύο με κατεβασμένα μούτρα.

Σας ρωτώ, λοιπόν: Αξίζει το έτος 2002 να τραβάμε τα μαρτύρια του Ιώβ για 10MB; Να γινόμαστε 'ρόμπα' και να φαινόμαστε κακοί που θέλουμε να μας τα γράψουν σε CD - κάτι που σύμφωνα με τη διαφήμισή τους γίνεται - και όχι να κουβαλάμε 15-20 δισκέτες για 10MB; Και, τέλος, 7.500 δρχ. για 10MB; 750 δρχ. το MB; Ε, συγγνώμη, αλλά κι η Pamela Anderson να σερβίριζε καφέ στο μαγαζί και να μου έφερνε τα ...MB στο πιάτο, πάλι πολλά θα ήταν. Δεν ανέχομαι να μας περνάνε για βλάκες.

Viva επαρχία!!!"

Φίλε μας, σχετικά με τα Net cafés στην πόλη σου, αν υπάρχει ζήτηση, σίγουρα θα υπάρξει μεγαλύτερος ανταγωνισμός στο μέλλον - και, βέβαια, και καλύτερες υπηρεσίες. Οι υπεύθυνοι του Σωματείου των Net cafés που διαβάζουν το περιοδικό μας, πιστεύω πως θα ευαισθητοποιηθούν και θα βοηθήσουν με όποιον τρόπο μπορούν για να βελτιωθεί η κατάσταση (αν και θα μπορούσαν να γίνουν περισσότερα αν μας έλεγες ποια είναι η πόλη και ποιες οι επωνυμίες των καταστημάτων). Keep us updated για τις όποιες εξελίξεις! PC

Μεταξύ μας

Φτου, να πάρει!

Και εκεί που είχα ετοιμάσει άπειρο υλικό, ώστε να γράψω για τα μεθεόρτια του παιχνιδονόμου, τρώω πόρτα...

Μαύρη, μωρέ, μαύρ' είν' η ζωή που κάνουμε, εμείς οι μαύροι... συντάκτες, για να παραφράσω ένα δοξασμένο δημοτικό άσμα. Θα σας πω και το γιατί, για να μη με πείτε γκρινιάρη. Καθ' όλη τη διάρκεια του μήνα, λοιπόν, μάζευα υλικό, γνώμες αναγνωστών ("καντηλέρια" ως επί το πλείστον), ειδήσεις κ.ο.κ. σχετικά με τον εμπνευσμένο παιχνιδονόμο 3037/2002 (μόλις πρόσφατα έμαθα ότι τον λένε έτσι), διότι διαπίστωσα - όχι βέβαια ότι με εξέπληξε - ότι η πολιτεία ουδεμία σημασία έδωσε στο γεγονός ότι ο συγκεκριμένος νόμος, εκτός του ότι απαγορεύει ΟΛΑ τα παιχνίδια, μας έχει κάνει και διεθνώς ρεζίλι. "Αγρόν ηγόραζε" δηλαδή.

Από την άλλη, δεν τους ρίχνω μεγάλο άδικο. Η πολιτεία έχει μάθει να λειτουργεί με βάση την τηλεόραση -καλώς ή κακώς, αυτό είναι ένα άλλο θέμα. Εχει γίνει χαμός στα κανάλια με ένα συγκεκριμένο θέμα; Τότε θα αποφασίσει να ασχοληθεί με αυτό. Αν τα κανάλια δεν ασχοληθούν ή ασχοληθούν ελάχιστα, σημαίνει ότι το θέμα είναι ήσσονος σημασίας, οπότε δεν αξίζει να ασχοληθεί. Για την πολιτεία, δηλαδή, τα κανάλια αντανακλούν την κοινή γνώμη. Ετσι συνέβη και με το θέμα του παιχνιδονόμου. Τα κανάλια τον αγνόησαν επιδεικτικά, ακόμα και όταν το δικαστήριο απεφάνθη ότι ο νόμος είναι αντισυνταγματικός. Μιλάμε για εικοστή πέμπτη είδηση ή κάτι τέτοιο. Λες και οι νόμοι κρίνονται αντισυνταγματικοί κάθε μέρα... Βλέπετε, οι πρώτες ειδήσεις ήταν αφιερωμένες στην καθημερινή "τσίμπλα" των συλληφθέντων τρομοκρατών. Ορισμένες μόνο εφημερίδες αποτέλεσαν τις φωτεινές εξαιρέσεις του κανόνα. Νομίζω, όμως, πως έχω καταλάβει γιατί τα κανάλια συμπεριφέρθηκαν έτσι: Φοβούνται. Φοβούνται σαν μικρά παιδιά, μη τυχόν και ο μπαμπάς τους τούς κάνει "ντα". Μη τυχόν και τους χαρακτηρίσουν "υπέρμαχους των φρουτακίων", μη τυχόν και τους πιάσει στο στόμα του ο γνωστός δημοσιογράφος-μπαμπούλας. Ας όψεται η ανέχεια...

Τέλος πάντων. Υστερα απ' όλα αυτά, είπα κι εγώ να επανέλθω... δημήτριος και να αφιερώσω τη στήλη για δεύτερη φορά στη συγκεκριμένη υπόθεση. Και εκεί που είχα βρει τον οίστρο μου και είχα γράψει τις πρώτες αράδες, έρχεται ο Αξιότιμος (πολλά τα έτη του) και μου παίρνει την μπουκιά από το στόμα... "Ασε", μου λέει κοιτώντας με επιτιμητικά, "αυτό είναι δουλειά για σοβαρούς ανθρώπους". Αντιγύρισα το βλέμμα του με απορία, καθώς αυτή ήταν μία από τις ελάχιστες φορές που άκουσα καλό λόγο από το στόμα του. Αίφνης συνειδητοποίησα ότι, για να μου μιλάει τόσο γλυκά, κάτι ήθελε. Ακολούθησα το βλέμμα του, που τώρα ήταν στραμμένο σε ένα σωρό από χαρτιά επάνω στο γραφείο μου και τότε κατάλαβα: ΔΕΝ θα έγραφα εγώ για τον παιχνιδονόμο. Ο Αρχων του περιοδικού ανέλαβε να ασχοληθεί προσωπικά με το θέμα.

Κι έτσι, έμεινα "επί ξύλου κρεμάμενος" λίγες μέρες πριν από την ημερομηνία έκδοσης του περιοδικού, χωρίς το αγαπημένο μου θέμα και με το μυαλό μου στερεμένο από ιδέες. Να πάρει!

Η Acclaim Entertainment, εταιρεία διάθεσης του παιχνιδιού Turok, ανακοίνωσε ότι θα δώσει 10.000 δολάρια στους γονείς του πρώτου παιδιού που θα γεννηθεί μετά την 1η Σεπτεμβρίου αν του δώσουν το όνομα Turok, το όνομα δηλαδή του ήρωα του ομώνυμου παιχνιδιού.

ΠΕΡΙ ΠΝΕΥΜΑΤΙΚΩΝ ΔΙΚΑΙΩΜΑΤΩΝ

Δεν ξέρω αν έχετε πάρει χαμπάρι το χαμό που γίνεται τώρα "τελευταία" με τα πνευματικά δικαιώματα και την αγορά πληροφορικής...

Αν το έχετε πάρει χαμπάρι, μπράβο σας. Μπορείτε να προσπεράσετε αυτό το άρθρο χωρίς τύψεις. Αν όχι, διαβάστε να γελάσετε με την ψυχούλα σας. Αν, από την άλλη, δεν ξέρετε ΚΑΝ τι είναι τα πνευματικά δικαιώματα, πηγαίνετε πρώτα σε έναν γιατρό να σας κοιτάξει και ελάτε, αφού πάρετε τις βιταμίνες B12 που θα σας δώσει (αν δεν σας παραπέμψει σε κάποιο ίδρυμα), να ενημερωθείτε για τα τεκταινόμενα.

Once upon a time, λοιπόν, στην Ελλαδίτσα μας, ήταν ένας νόμοοος... Ο νόμος αυτός, με λίγα λόγια, υποχρέωνε τους εισαγωγείς, εμπόρους, παραγωγείς, μεταπωλητές κ.λπ. μιας πλειάδας ηλεκτρονικών συσκευών αλλά και άλλων αντικειμένων να αποδίδουν το 2% του κόστους του μηχανήματος σε "Οργανισμούς Συλλογικής Διαχείρισης", που ασχολούνται με την απόδοση πνευματικών δικαιωμάτων σε καλλιτέχνες, συγγραφείς και πάσης φύσεως δημιουργούς, το έργο των οποίων αποτελεί πνευματικό δικαίωμα.

"Τι μας νοιάζει εμάς", θα μου πείτε. Μας νοιάζει και μας παρανοιάζει, διότι στις "ηλεκτρονικές αυτές συσκευές και άλλα αντικείμενα", εκτός από... φωτοαντιγραφικά μηχανήματα, χαρτί φωτοτυπικού, συσκευές εγγραφής CD και DVD, περιλαμβάνονται και οι ηλεκτρονικοί υπολογιστές. Μάλιστα, κύριοι. Και, μαντέψτε: Ποιος θα πλήρωνε αυτό το επιπλέον 2% του κόστους; Μπράβο, μπράβο, είστε υποψιασμένοι βλέπω. Πολύ σωστά, λοιπόν, εσείς κι εγώ θα πληρώναμε 2% ακριβότερα τον υπολογιστή μας, λεφτά τα οποία, κατά κύριο λόγο, θα πήγαιναν στις κυρίες και στους κυρίους των σκυλάδικων. (Η "μοιρασιά" των δικαιωμάτων στις περιπτώσεις αυτές έχει σχέση με το πόσο δημοφιλής είναι ο καλλιτέχνης. Οσο περισσότερους δίσκους ή CDs πουλάει τόσο μεγαλύτερο είναι το ποσοστό που θα πάρει.) Το ποσό δεν είναι υψηλό για έναν υπολογιστή, π.χ., των 500.000 δρχ. (με τα ευρώ ακόμα δεν τα πάω καλά) - είναι μόλις 10.000 δρχ. Αλλά, γιατί; Μου περισσεύουν και δεν το ξέρω; Προτιμώ να τα φάω σουβλάκια με απ' όλα και διπλή πίτα.

Τέλος πάντων, ο νόμος αυτός ουσιαστικά ποτέ δεν εφαρμόστηκε,

Αν θελήσετε να επικοινωνήσετε μαζί μας, μη διστάσετε να μας γράψετε στη διεύθυνση του περιοδικού ή να στείλετε e-mail (master@compupress.gr).

Δεν υπάρχει "σωστό". Δεν υπάρχει "λάθος". Το μόνο που υπάρχει είναι η κοινή γνώμη.

Brad Pitt, "12 Monkeys"

Το πιο ωραίο με τους υπολογιστές Notebook είναι ότι, όσες πληροφορίες κι αν αποθηκεύσεις σ' αυτούς, δεν γίνονται ούτε μεγαλύτεροι ούτε βαρύτεροι.

Bill Gates, από το βιβλίο του "Business @ The Speed of Thought"

κυρίως λόγω της έντονης αντίδρασης του ΣΕΠΕ (του Συνδέσμου Επιχειρήσεων Πληροφορικής & Επικοινωνιών Ελλάδας), ο οποίος επανειλημμένα έχει επισημάνει "ασάφειες", αδικίες και "τρύπες" στο συγκεκριμένο νόμο (πώς αυτό;) αλλά και λόγω κάποιων αθωωτικών αποφάσεων δικαστηρίων σε σχετικές καταγγελίες (δηλαδή το δικαστήριο αθώωσε γνωστή γαλάζια αντιπροσωπία υπολογιστών για μη απόδοση πνευματικών δικαιωμάτων).

Ενδεικτικά παραθέτω δύο από τις "αντιρρήσεις" του ΣΕΠΕ, τις οποίες, ομολογουμένως, βρήκα εξαιρετικά ενδιαφέρουσες:

"- Οι τρεις δραστηριοποιούμενοι για την είσπραξη αυτών των 30 δισ. 'Οργανισμοί' αρνούνται επιμόνως να αποκαλύψουν τον αριθμό των μελών τους ακόμα και σε ερωτήσεις του προέδρου του Δικαστηρίου όπου καταφεύγουν. Ο λόγος είναι ότι πρόκειται για μια μικρή ομάδα 'εφευρετικών' ατόμων, που σκοπός τους, όπως δηλώνουν, είναι να μοιράσουν μεταξύ τους την 'πίτα' των 30 δισ. (Σ.Σ. πρόκειται για το ποσό που ζητούν οι 'Οργανισμοί' να εισπράξουν αναδρομικά από το 1993) και όσων - πολύ περισσότερων - έρχονται με το Γ' ΚΠΣ των έργων πληροφορικής.

- Τέλος, είναι χαρακτηριστικό ότι με βάση τις διατάξεις του Νόμου 2121/93, όπως έχουν σήμερα, είναι δυνατόν ακόμα και αν μια επιχείρηση καταβάλλει την αμοιβή του 2%, να υποχρεωθεί εν συνεχεία να την καταβάλλει εκ νέου σε κάποιο καινούριο 'Οργανισμό' που εκπροσωπεί άλλη κατηγορία δημιουργών. Είναι, επίσης, δυνατόν οι ίδιοι ή διαφορετικοί 'Οργανισμοί' να εισπράξουν την αναδρομική αμοιβή του 2% που αντιστοιχεί σε ένα μηχάνημα, όχι μία, αλλά δύο, τρεις ή και περισσότερες φορές, αφού ο Νόμος τούς δίνει τη δυνατότητα να επιλέγουν 'οποιονδήποτε' οφειλέτη για πληρωμή, χωρίς ο επιλεγόμενος να γνωρίζει ότι η ίδια αναδρομική αμοιβή έχει καταβληθεί για το ίδιο μηχάνημα και από άλλον."

Είμαστε αστείοι ή δεν είμαστε; Πέστε μου να ξέρω, να γελάσω ή να κλάψω; Εχω σιχαθεί τα διαπλεκόμενα που βρίσκονται παντού και βαραίνουν τις πλάτες του κοσμάκη, έχω μπουχτίσει με την προχειρότητα, έχω αηδιάσει με την αδιαφορία. Εχω βαρεθεί να κρίνεται η τύχη μου από το πώς θα ξυπνήσει κάθε "έχων και κατέχων". (Και να φανταστείτε ότι στα νιάτα μου δεν ήμουν καν στο "Ρήγα".)

Το ευτύχημα είναι ότι, έπειτα από αρκετά χρονάκια διαξιφισμών, ο νόμος τροποποιήθηκε και τέθηκε σε ισχύ τροποποιημένος από τις 10/9/2002 (οπότε και δημοσιεύθηκε στην Εφημερίδα της Κυβερνήσεως - το γνωστό ΦΕΚ). Σύμφωνα με τον τροποποιημένο νόμο, λοιπόν:

"1. Αναφέρονται περιοριστικά τα τεχνικά μέσα τα οποία υπόκεινται σε 'αμοιβή' πνευματικών δικαιωμάτων, εάν χρησιμοποιούνται για την ελεύθερη αναπαραγωγή έργων. Στα μέσα αυτά δεν περιλαμβάνονται οι Ηλεκτρονικοί Υπολογιστές, πλην των ειδικά και περιοριστικά αναφερόμενων ειδών, δηλαδή CDR, CD-RW, φορητοί οπτικοί μαγνητικοί δίσκοι χωρητικότητας άνω των 100Mbytes (6%) - αποθηκευτικά μέσα/δισκέτες κάτω των 100Mbytes και σαρωτές (4%).

2. Περιορίζεται ο κύκλος των οφειλετών της 'αμοιβής' μόνο στους εισαγωγείς και παραγωγούς των αντικειμένων που υπόκεινται σ' αυτήν, απαλλασσομένων όλων των άλλων κρίκων της αλυσίδας διάθεσης (εμπόρων, μεταπωλητών κ.λπ.), ενώ ο υπολογισμός της αξίας γίνεται πάντοτε κατά την εισαγωγή ή τη διάθεση των ειδών από το εργοστάσιο.

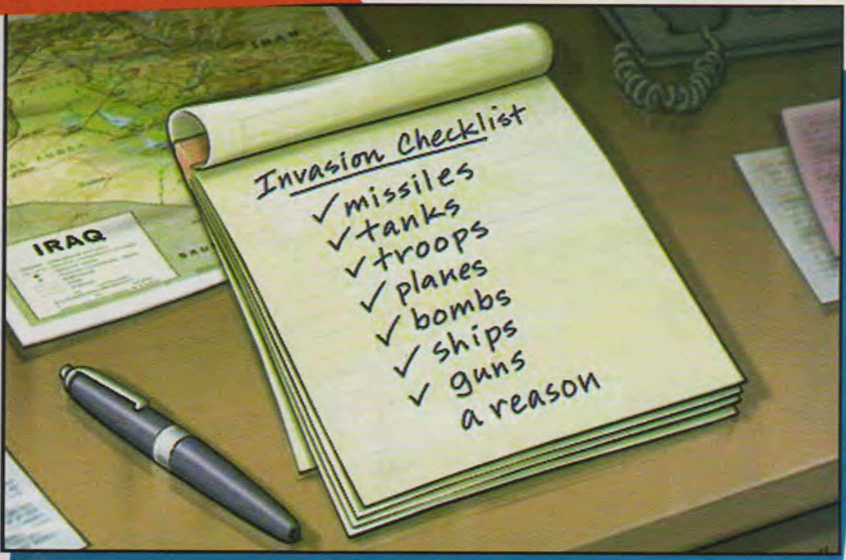
3. Εξαιρούνται από την 'αμοιβή' όλα τα προς εξαγωγή είδη.

4. Καταργούνται για όλα τα είδη (όχι μόνο για τους Η/Υ) όλες οι αξιώσεις για καταβολή αμοιβής με βάση την αντικαθιστάμενη παρ. 3 του άρθρου 18 ν. 2121/93 που ανάγονται σε χρόνο προ της δημοσίευσης στο ΦΕΚ της νέας διάταξης, εφόσον δεν έχουν επιδικαστεί τελεσίδικα με δικαστικές αποφάσεις."

Για να τα κάνουμε πιο λιανά: ΔΕΝ πληρώνουμε 2% για την αγορά υπολογιστών μεν, ΑΛΛΑ θα πληρώσουμε αυτό το 2% για συσκευές CDR, CD-RW κ.λπ., το οποίο γίνεται 6% για αποθηκευτικά μέσα άνω των 100MB (σκληροί δίσκοι, CDRs, DVD-Rs κ.λπ.) και 4% για δισκέτες και scanners. "Το μη χείρον βέλτιστον", δηλαδή, για να μην πω το λαϊκότερον με τη γνωστή Παναγιώταινα.

PC

NO COMMENT

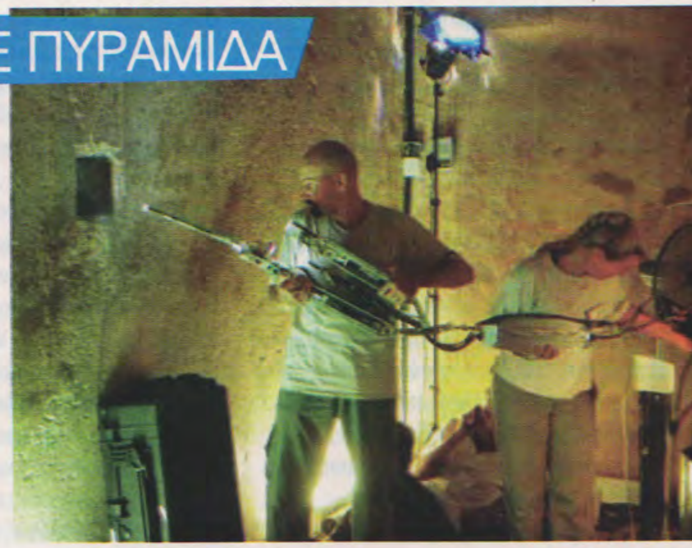


NEW MILLENNIUM

Φίλοι μου, άλλο ένα "New Millennium" είναι κοντά σας για να σας κρατήσει συντροφιά με τις πιο πρόσφατες επιστημονικές εξελίξεις. Τη μερίδα του λέοντος αυτόν το μήνα κερδίζει η αρχαιολογία, με το ρομποτάκι-εξερευνητή της Μεγάλης Πυραμίδας, την εξέταση του DNA του Κολόμβου και την ανακάλυψη του σπιτιού του πρώτου Ευρωπαίου αποίκου στην Αμερική.

Επιμέλεια: Βαγγέλης Κράτσας
vantor@compupress.gr

ΡΟΜΠΟΤ-ΕΞΕΡΕΥΝΗΤΗΣ ΣΕ ΠΥΡΑΜΙΔΑ



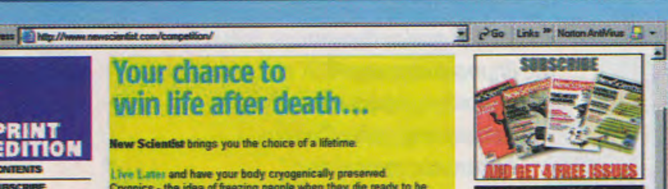
Η Fox TV στις ΗΠΑ, καθώς και το κανάλι του National Geographic κάλυψαν σε ζωντανή μετάδοση το γεγονός στις 17 Σεπτεμβρίου.

Μεγάλη δημοσιότητα γνώρισε το εγχείρημα Αιγύπτιων επιστημόνων, με επικεφαλής το διευθυντή του Συμβουλίου Αρχαιοτήτων της Αιγύπτου Zahi Hawass, οι οποίοι κατάφεραν να βάλουν μέσα σε κρυφό, σφαλισμένο και ανεξερεύνητο θάλαμο της Μεγάλης Πυραμίδας του Χέοπα ένα ρομποτάκι με κάμερα!

Η Fox TV στις ΗΠΑ, καθώς και το κανάλι του National Geographic κάλυψαν σε ζωντανή μετάδοση το γεγονός στις 17 Σεπτεμβρίου, ενώ η αγωνία κορυφωνόταν καθώς το ρομποτάκι άρχιζε να εξερευνά το μυστηριώδη θάλαμο της Πυραμίδας, όπου οι φήμες έλεγαν ότι είναι δυνατόν να υπάρχουν μεγαλειώδη αγάλματα ή απόκρυφα μυστικά των φαραώ.

Τελικά, όσοι παρακολουθούσαν με κομμένη την ανάσα από τους τηλεοπτικούς δέκτες τους το ρομποτάκι να μπαίνει στο θάλαμο από ένα μικροσκοπικό άνοιγμα, έμειναν μάλλον... προβληματισμένοι, αφού ο θάλαμος ήταν, τελικά, κενός και οδηγούσε σε μια κλειστή πόρτα! Οπως καταλαβαίνετε, όλοι θέλουν τώρα να μάθουν τι κρύβεται πίσω από αυτή την κλειστή πόρτα, γι' αυτό, όμως, θα χρειαστεί καινούριο ρομποτάκι, οπότε... φτου κι απ' την αρχή!

ΕΝΑ ΒΡΑΒΕΙΟ ΓΙΑ... ΝΕΚΡΟΥΣ!



Το "New Scientist Magazine" προκήρυξε έναν διαγωνισμό στον οποίο το βραβείο θα είναι... η διατήρηση του σώματος του νικητή μετά θάνατον!

Λίγο μακάβρια η επόμενη είδηση, ωστόσο, άκρως επιστημονική, μια και αναφέρεται σε ένα από τα εγκυρότερα περιοδικά του χώρου, το "New Scientist Magazine". Το περιοδικό, λοιπόν, προκήρυξε έναν διαγωνισμό στον οποίο το βραβείο θα είναι... η διατήρηση του σώματος του νικητή μετά θάνατον! Συγκεκριμένα, ο νικητής, όταν θα έχει πια... αφήσει το μάταιο τούτο κόσμο, θα καταψυχθεί έτσι ώστε η διαδικασία της αποσύνθεσης να σταματήσει και θα εμβυθισθεί σε υγρό άζωτο (κρυονική συντήρηση). Το σώμα θα φιλοξενείται στο Κρυονικό Ινστιτούτο του Μίσιγκαν στις ΗΠΑ, ενώ, όταν η επιστήμη το επιτρέψει, ο νικητής του διαγωνισμού προβλέπεται να... αναγεννηθεί! Κρίμα, πάντως, που ο άνθρωπος δεν πρόκειται να απολαύσει ποτέ τους καρπούς της νίκης του... ζωντανός (εκτός, βεβαίως, σημαντικού απροόπτου).

Υπάρχει, πάντως, και ένα εναλλακτικό βραβείο, σε περίπτωση που ο νικητής του διαγωνισμού δεν θελήσει να... εξασφαλίσει την αθανασία: Μία εβδομάδα διακοπές στη Χαβάη! Εσείς, αλήθεια, τι θα προτιμούσατε; Οχι, Χαρούλη, δεν ρωτάω εσένα, που νοερά βρίσκεσαι ήδη ξαπλωμένος σε μια αιώρα με τρεις Χαβανέζες στο πλάι σου...

ΜΙΑ ΤΕΧΝΗΤΗ ΚΑΡΔΙΑ ΠΟΥ... ΧΤΥΠΑΕΙ ΑΚΟΜΑ!



Εχουμε γράψει και άλλες φορές από τη στήλη για την περίφημη τεχνητή καρδιά της Abiomed, την πρώτη που εμφυτεύεται στον ασθενή και ο φορτιστής της χωράει σε μια τσάντα, επιτρέποντας στον κάτοχό της να βγει από το νοσοκομείο, να συνεχίσει να ζει κανονικά και να εκτελεί πολλές καθημερινές δραστηριότητες χωρίς πρόβλημα.

Οι έξι από τους επτά καρδιοπαθείς που έγιναν φορείς της νέας τεχνητής καρδιάς δεν ζουν πια, ο έβδομος, όμως, ο Thomas Christerson, θα πρέπει μάλλον να μην είναι καθόλου... προληπτικός, αφού την Παρασκευή 13 Σεπτεμβρίου γιόρτασε την πρώτη επέτειο της δεύτερης καρδιάς του! Σε ηλικία 71 ετών, ο Christerson κατάφερε πραγματικά να πάρει παράταση ζωής, δηλώνοντας ευτυχισμένος: "Δεν είμαι ήρωας. Απλώς θέλω να ζήσω. Σηκώνομαι, πίνω τον καφέ μου και μετά κάνω ό,τι επιθυμώ."

Ο Thomas Christerson την Παρασκευή 13 Σεπτεμβρίου γιόρτασε την πρώτη επέτειο της δεύτερης καρδιάς του!

Η τεχνητή καρδιά, που ονομάζεται AbioCor, έχει βέβαια και τις... δυσκολίες της: Ζυγίζει τέσσερις φορές παραπάνω από την κανονική, η μπαταρία της απαιτεί συχνή επαναφόρτιση και παράγει έναν συνεχή διαπεραστικό ήχο. Παρόλα αυτά, όσα προσφέρει σε ασθενείς, που χωρίς αυτήν δεν θα είχαν την παραμικρή ελπίδα επιβίωσης, έχουν οπωσδήποτε ανυπολόγιστη αξία...



ΤΟ ΣΠΙΤΙ ΤΟΥ ΠΡΩΤΟΥ ΑΜΕΡΙΚΑΝΟΥ... ΒΙΚΙΝΓΚ



Σε ανασκαφές που διεξάγονται στη Βόρεια Ισλανδία, Αμερικανοί αρχαιολόγοι ανακάλυψαν ένα σπίτι 1.000 ετών, το οποίο πιστεύεται πως ανήκε στον Snorri Thorfinnsson. Αν αναρωτιέστε ποιος είναι ο κύριος, σας πληροφορούμε ότι, σύμφωνα με την προφορική παράδοση των Βίκινγκ, πρόκειται για τον πρώτο ευρωπαϊκής καταγωγής πολίτη που γεννήθηκε στην Αμερική. Οι γονείς του, Gudrud Thorbjarnardottir και Thorfinn Karlsefni, ταξίδεψαν το 1004 στην Αμερική και ο γιος τους Snorri γεννήθηκε εκεί περίπου έναν χρόνο αργότερα. 20 χρόνια αργότερα, πάντα όπως περιγράφουν οι θρύλοι των Βίκινγκ, η οικογένεια επέστρεψε στην Ισλανδία όπου και πλούτισε πουλώντας στους Ευρωπαίους αγαθά από τη... δεύτερη πατρίδα της.

Η ηλικία και η θέση όπου βρέθηκε το σπίτι (οι αρχαιολόγοι είναι βέβαιοι πως είχε κατοικηθεί ανάμεσα στο 1000 και το 1100), καθώς και άλλα ευρήματα κάνουν τους επιστήμονες να θεωρούν ως εξαιρετικά πιθανό να πρόκειται όντως για την κατοικία των πρώτων Ευρωπαίων αποίκων στο Νέο Κόσμο. Η οριστική επαλήθευση δεν έχει γίνει ακόμα, πάντως. "Ενας Βίκινγκ στην Αμερική": Σαν τίτλος κινηματογραφικής ταινίας του Χόλιγουντ δεν μοιάζει;

Οι γονείς του Snorri, Gudrud Thorbjarnardottir και Thorfinn Karlsefni, ταξίδεψαν το 1004 στην Αμερική και ο γιος τους γεννήθηκε εκεί περίπου έναν χρόνο αργότερα.



Ο ΑΔΕΛΦΟΣ ΤΟΥ ΚΟΛΟΜΒΟΥ



Οι επιστήμονες βασίζονται στην εξέταση του DNA από τα λείψανα του Ντιέγκο και στη σύγκρισή του με αυτό του Χριστόφορου Κολόμβου για να ανακαλύψουν την αλήθεια.

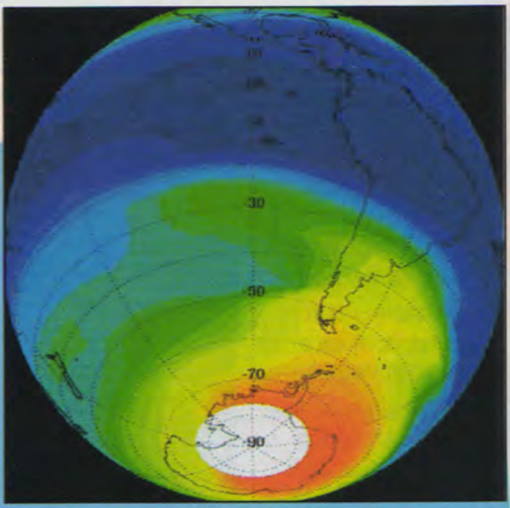
Ενα σημαντικό αρχαιολογικό project λαμβάνει χώρα τον τελευταίο καιρό στην Ισπανία, όπου οι ερευνητές προσπαθούν να επιβεβαιώσουν ποιος είναι ο πραγματικός τάφος του Χριστόφορου Κολόμβου. Ετσι, στις 17 Σεπτεμβρίου ανέσυραν, σε μια περιοχή κοντά στη Σεβίλλη, τον τάφο του Ντιέγκο, αδελφού του Χριστόφορου Κολόμβου.

Το πρόβλημα με τον Χριστόφορο Κολόμβο είναι πως υπάρχουν δύο διαφορετικοί τάφοι που πιστεύεται ότι φιλοξενούν τα λείψανά του: Από το 1537 ο τάφος του Κολόμβου βρισκόταν στον καθεδρικό ναό του Santo Domingo στο νησί Hispaniola, απ' όπου υποτίθεται ότι οι Ισπανοί τον είχαν πάρει το 1795, για να μην περιέλθουν τα λείψανά του στα χέρια των Γάλλων, οι οποίοι κατέλαβαν το νησί. Τελικά, αυτός ο τάφος κατέληξε το 1898 στη Σεβίλλη.

Ομως, το 1877, εργάτες που δούλευαν έξω από τον καθεδρικό ναό του Santo Domingo, ξέθαψαν έναν άλλο τάφο με την επιγραφή "Don Cristobal Colon", όπως είναι το όνομα του Κολόμβου στα ισπανικά.

Τι συμβαίνει στην πραγματικότητα; Πήραν οι Ισπανοί το σωστό τάφο το 1537 από το ναό; Ποιος από τους δύο τάφους είναι ο αληθινός; Οι επιστήμονες βασίζονται στην εξέταση του DNA από τα λείψανα του Ντιέγκο και στη σύγκρισή του με αυτό του Χριστόφορου Κολόμβου για να ανακαλύψουν την αλήθεια. Μετά το αυγό του Κολόμβου, ήρθε η ώρα να μας απασχολήσει και το DNA του!





ΚΛΕΙΝΕΙ Η ΤΡΥΠΑ ΤΟΥ ΟΖΟΝΤΟΣ ΣΤΗΝ ΑΝΤΑΡΚΤΙΚΗ

Ευχάριστα δείχνουν να είναι τα νέα για ένα από τα σημαντικότερα περιβαλλοντικά προβλήματα της εποχής μας. Η τρύπα του όζοντος στην Ανταρκτική, σύμφωνα με έναν από τους πλέον ειδικούς επιστήμονες σε θέματα που σχετίζονται με την ατμόσφαιρα, τον Paul Fraser, πιθανότατα θα έχει κλείσει μέσα στα επόμενα 50 χρόνια.

Ο Fraser έχει μετρήσει μία συνεχή μείωση των επιβλαβών για το όζον αερίων από το 2000 μέχρι σήμερα, καθώς έχει επιτευχθεί σε σημαντικό βαθμό περιορισμός των χλωροφθορανθράκων. Σύμφωνα με το Πρωτόκολλο του Μόντρεαλ, που υπογράφτηκε το 1987, οι ανεπτυγμένες χώρες έχουν δεσμευτεί να περικόψουν κατά 50% τη χρήση χλωροφθορανθράκων μέχρι το 2005 και κατά 85% μέχρι το 2007.

Οι ανεπτυγμένες χώρες έχουν δεσμευτεί να περικόψουν κατά 50% τη χρήση χλωροφθορανθράκων μέχρι το 2005 και κατά 85% μέχρι το 2007.

Αυτή τη στιγμή, σύμφωνα με τις δηλώσεις του Fraser, βρισκόμαστε πλέον στο σημείο όπου η ατμόσφαιρα έχει τη δυνατότητα να διώξει τους χλωροφθοράνθρακες με γρηγορότερους ρυθμούς από αυτούς με τους οποίους οι χλωροφθοράνθρακες απελευθερώνονται σε αυτήν, κάτι που οδηγεί σιγά-σιγά στην εξαφάνισή τους από το στρώμα του όζοντος. Προσοχή χρειάζεται, βέβαια, και στο φαινόμενο του θερμοκηπίου, μια και τυχόν έξαρσή του μέσα στα επόμενα χρόνια θα μπορούσε να αντιστρέψει τα μέχρι στιγμής ευχάριστα αποτελέσματα. Ας μην το "γκαντεμιάζουμε", όμως, το πράγμα...

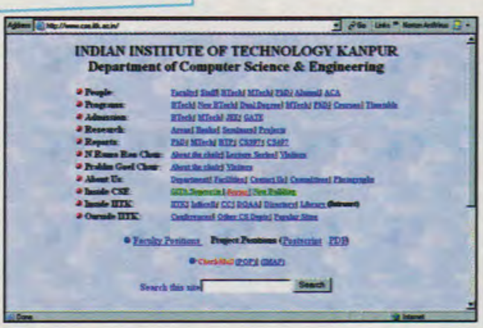
ΟΙ ΠΡΩΤΟΙ ΑΡΙΘΜΟΙ ΚΑΙ... ΟΙ ΕΠΙΣΤΟΛΕΣ ΣΑΣ!

Ένα από τα θέματα του προηγούμενου τεύχους, και συγκεκριμένα το "Ένα πρόβλημα αιώνων βρίσκει τη λύση του", φαίνεται πως σας κίνησε το ενδιαφέρον, μια και είχαμε δύο σχετικές επιστολές από αναγνώστες της στήλης. Ο φίλος egt μας έγραψε:

"Dear Vantor,

Διάβαζα στη στήλη 'New Millennium' το άρθρο 'Ένα Πρόβλημα Αιώνων Βρίσκει τη Λύση του'. Αφού επισκέφθηκα το link που παραθέτει το άρθρο (όπου δεν κατάλαβα τίποτα), προσπάθησα να ψάξω εγώ ο ίδιος το θέμα, με τις πενιχρές γνώσεις μου σε... Turbo Pascal. Το αποτέλεσμα ήταν δύο αλγόριθμοι, που με το ζόρι φτάνουν τις 20 γραμμές (ο ένας προσδιορίζει αν ο δοσμένος αριθμός είναι πρώτος και ο άλλος βρίσκει όλους τους πρώτους αριθμούς σε δοσμένο διάστημα). Τα αποτελέσματα ήταν θετικά: και τα δύο προγράμματα επιβεβαίωσαν τις λίστες με τους πρώτους αριθμούς. (Μάλιστα έβαλα τον άμοιρο υπολογιστή να εντοπίσει όλους τους πρώτους αριθμούς από 1 ως 1.000.000. Θα τον κάψω τον επεξεργαστή μου...) Σου παραθέτω τα προγράμματα μαζί με τους πηγαίους κώδικες για να το διαπιστώσεις ο ίδιος (τρέχουν σε DOS). Το ερώτημά μου, τώρα, είναι το εξής: ΑΥΤΟ ήταν το πρόβλημα αιώνων ή μήπως εγώ έχω παραλείψει κάτι (μάλλον το δεύτερο θα είναι); Πώς είναι δυνατόν μερικές αράδες (απλών) εντολών Pascal να έχουν το ίδιο αποτέλεσμα με τη μεγάλη και περίπλοκη λύση που παρουσιάζουν οι τρεις μαθηματικοί; Please, αν μπορείς, διαφώτισέ με γιατί έχω μπερδευτεί..."

Ο αλγόριθμος είναι ακριβής και ταχύτατος και δεν προϋποθέτει τεράστιο πλήθος διαιρέσεων, στην περίπτωση των πολύ μεγάλων αριθμών, για να προσδιοριστεί εάν υπάρχει ή όχι υπόλοιπο.



Επίσης, ο Νίκος μας επισημαίνει τα ακόλουθα:

"Καλησπέρα Βαγγέλη,

Αφορμή για το mail αυτό ήταν το άρθρο στη στήλη 'New Millennium' σχετικά με το πρόβλημα των πρώτων αριθμών. Το λάθος που έκανες στο συγκεκριμένο κομμάτι ήταν ότι αυτό που κατάφερε ο Ινδός μαθηματικός (ακόμα δεν κατάφερα να μάθω το όνομά του) ήταν να δημιουργήσει έναν αλγόριθμο, ο οποίος βρίσκει αν ένας αριθμός είναι πρώτος σε πολυωνυμικό χρόνο. Το αν ένας αριθμός είναι πρώτος είναι πολύ εύκολο να βρεθεί σε περίπτωση που έχεις απεριόριστα resources ή απεριόριστο χρόνο.

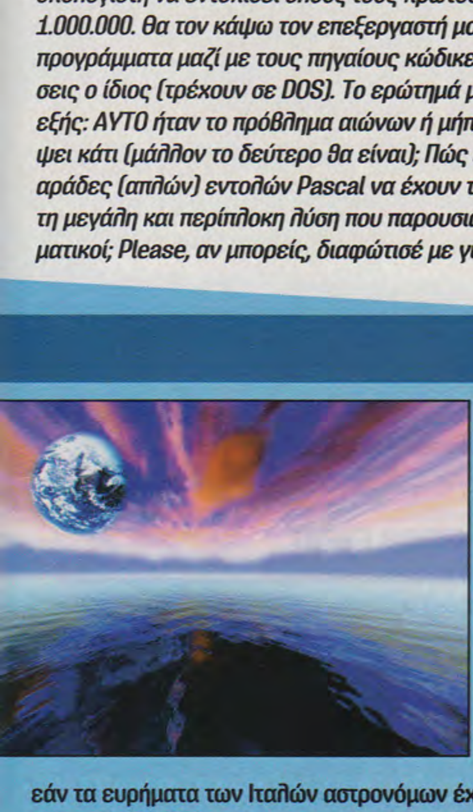
Για παράδειγμα: Αν έχεις έναν αριθμό Χ και θες να δεις αν αυτός είναι πρώτος, μπορείς απλώς να αρχίσεις να τον διαιρείς με τους Χ-1, Χ-2,..., 2 και το αποτέλεσμα είναι σίγουρα σωστό. Κατ' επέκταση μπορείς να τον διαιρείς κατευθείαν με Χ/2, Χ/2-,...2 και το αποτέλεσμα θα είναι και πάλι σωστό. Αν, όμως, αυτός ο αριθμός έχει π.χ. 30 ψηφία, ακόμα και στη δεύτερη περίπτωση οι πράξεις δεν θα τελειώσουν ποτέ!

Η σημασία αυτού του κατορθώματος του Ινδού (περί κατορθώματος πρόκειται) στο χώρο των υπολογιστών είναι τεράστια και καταστροφική ταυτόχρονα, αν αναλογιστούμε ότι η επιστήμη της Κρυπτογραφίας στηρίζεται στο γεγονός ότι δεν μπορείς να υπολογίσεις εύκολα πρώτους αριθμούς.

Αυτά τα λίγα από εμένα και να είσαι βέβαιος ότι θα τα ξαναπούμε σύντομα!"

Ευχαριστούμε τους δύο φίλους και σημειώνουμε κι εμείς ότι το κατόρθωμα έγκειται στο ότι ο αλγόριθμος είναι ακριβής και ταχύτατος και δεν προϋποθέτει τεράστιο πλήθος διαιρέσεων, στην περίπτωση των πολύ μεγάλων αριθμών, για να προσδιοριστεί εάν υπάρχει ή όχι υπόλοιπο. Αν θεωρήσουμε ότι έχουμε άπειρο χρόνο και resources, σαφώς και υπήρχε και μέχρι πρότινος λύση, "χειροκίνητη" όμως...

ΣΗΜΑΔΙΑ... ΖΩΗΣ!



Μετά την ανακάλυψη νερού στην Ευρώπη και στον Άρη, σειρά πλέον έχουν οι πλανήτες... έξω από το ηλιακό σύστημά μας! Όσο απίστευτο κι αν φαίνεται, μια ομάδα Ιταλών αστρονόμων εντόπισε νερό στην ατμόσφαιρα μακρινών πλανητών, και μάλιστα σε τρία διαφορετικά πλανητικά συστήματα!

Μια ομάδα Ιταλών αστρονόμων εντόπισε νερό στην ατμόσφαιρα μακρινών πλανητών, και μάλιστα σε τρία διαφορετικά πλανητικά συστήματα!

Όπως δήλωσε ο επικεφαλής της ομάδας Cristiano Cosmovici: "Πρόκειται για μια ιστορική ανακάλυψη - είναι η πρώτη φορά που βρέθηκαν μόρια νερού έξω από τη 'γειτονιά' μας."

Η ομάδα του Cosmovici χρησιμοποίησε ένα ραδιοτηλεσκόπιο 32 μέτρων για την έρευνά της. Η έρευνα για εξωγήινες μορφές ζωής οπωσδήποτε θα γνωρίσει τεράστια ώθηση, εάν τα ευρήματα των Ιταλών αστρονόμων έχουν και συνέχεια. Βέβαια, το γεγονός ότι εντοπίστηκε νερό, δεν σημαίνει αυτόματα και πως υπάρχει ζωή στους συγκεκριμένους πλανήτες. Ωστόσο, μια και το βασικό συστατικό της ζωής είναι εκεί, τίποτα δεν αποκλείεται και, βέβαια, το ενδιαφέρον των επιστημόνων αυξάνεται κατακόρυφα. Και το δικό μας, φυσικά...



ECTS 2002

Από το Λονδίνο με αγάπη

του Νίκου DuMmWiaM Κόντη
www.rpg.gr

Στο μεγάλο αφιέρωμα που ακολουθεί, θα έχετε την αποκλειστική ευκαιρία να διαβάσετε τα -μέχρι πρότινος αδημοσίευτα- απομνημονεύματα ενός ταλαιπωρημένου συντάκτη, ο οποίος ταξίδεψε στο μακρινό Λονδίνο για να αντιπροσωπεύσει το περιοδικό του στην έκθεση ECTS, που έγινε από τις 29 μέχρι τις 31 Αυγούστου. Αυτός ο συντάκτης είμαι εγώ... και αυτό που ακολουθεί είναι η ιστορία μου!

Αγαπητό μου ημερολόγιο (ξενέρωτο, αλλά έτσι πρέπει να ξεκινήσω για να είμαι μέσα στο πνεύμα). Πού είχα μείνει; Α, ναι. Αγαπητό μου ημερολόγιο, επαναλαμβάνω και παρακαλώ να μη με διακόψει καμία φωνή. Είναι η πρώτη φορά που σου γράφω και είμαι πολύ χαρούμενος, διότι κατάφερα να πάρω ολιγοήμερη άδεια από τα μπουντρούμια του "PC Master" και να αναπνεύσω τον καθαρό επίγειο αέρα (έχει μεγάλη διαφορά ο υπόγειος από τον επίγειο αέρα). Ο βάναυσος αφέντης και αρχισυντάκτης μου Vantor μου ανέθεσε μια ακίνδυνη αποστολή, που αν δεν καταφέρω να ολοκληρώσω, θα με περιμένει επικίνδυνη υποδοχή. Πρέπει, λέει, να πάω στο ξακουστό Λονδίνο και να δω και να δοκιμάσω όσο περισσότερα παιχνίδια μπορώ από μια έκθεση που λέγεται ECTS και γίνεται κάθε χρόνο εκεί. Το έργο μου θα είναι δύσκολο, διότι αφ' ενός η έκθεση αυτή φημολογείται ότι δεν τα πάει και τόσο καλά τα τελευταία χρόνια, αφ' ετέρου ο Vantor έχει εμφυτεύσει στο σβέρκο μου ένα μικροτσίπ που θα εκραγεί εάν δεν φανώ αντάξιος των υψηλών προσδοκιών του! Ημερολόγιο μου, δώσε μου δύναμη *(ο Νίκος Κόντης ζητά βοήθεια από το ημερολόγιό του; Τα σχόλια δικά σας - Χ.Κ.)*... Το ταξίδι μου πρέπει να ξεκινήσει.

EIDOS EVENT

Εφτασα στο Λονδίνο λίγες μέρες πριν από την έκθεση ECTS. Η εταιρεία EIDOS διοργάνωσε event σε δικό της χώρο *(η Lara Croft σας υποδέχεται στο δικό της χώρο -Χ.Κ.)* και είχα την τιμή να είμαι ένας από τους επίτιμους προσκεκλημένους. Το event έλαβε χώρα σε ένα υπερπολυτελέστατο ξενοδοχείο, του οποίου όμοιο δεν έχω ξαναδεί! Αχ, ημερολόγιό μου, είναι υπέροχα, μακάρι να μπορούσα να ζήσω

ελεύθερος εδώ, μακριά από τα νύχια και τα μαστίγια του Vantor... Αουτς, μου φαίνεται το μικροτσίπ μου εξαπέλυσε μικρό ηλεκτρικό φορτίο. Μάλλον δεν θα πρέπει να κάνω απαγορευμένες σκέψεις. Δεν χρειάστηκε, όμως, να με τρομάξει το μικροτσίπ για να βγάλω από το μυαλό τις σκέψεις αυτές. Εφτασε, βλέπετε, η στιγμή να πέσω με τα μούτρα στα παιχνίδια της εταιρείας που θα κυκλοφορούσαν στο κοντινό μέλλον. Εθίστηκα...

HITMAN 2: SILENT ASSASSIN **(11 Οκτωβρίου 2002)** Ο γνωστός κύριος Hitman, με τον κωδικό 47, επιστρέφει ή καλύτερα αναγκάζεται να επιστρέψει, αφού κάποιοι κακοί τύποι απαγάγουν το μοναδικό πρόσωπο που εκτιμά και σέβεται. Ετσι, ο γενετικά μεταλλαγμένος δολοφόνος επιστρέφει στην ενεργό δράση. Νέα όπλα (πάνω από 35), νέες τακτικές, φοβερά γραφικά και, το βασικότερο, γερή τζούρα από stealth, καθώς μπορείτε σε όλες τις αποστολές να βρείτε κάποιο αθόρυβο μονοπάτι, αποφεύγοντας έτσι να ενοχλείτε τους φρουρούς ή να κάνετε πολύ θόρυβο κατά τη διάρκεια αφαίρεσης της ζωής ενός από αυτούς. Δεν θα αναλύσω περαιτέρω το συγκεκριμένο τίτλο, μια και τον επόμενο μήνα (όταν πια θα είμαι πίσω στα μπουντρούμια) θα είναι διαθέσιμος στην αγορά. Κάτι τέτοια παιχνίδια αξίζουν όλα τα βασανιστήρια του Vantor.

CHAMPIONSHIP MANAGER 4 **(6 Δεκεμβρίου 2002)** Εάν και ποτέ δεν ήμουν φίλος των αθλητικών παιχνιδιών, πόσο μάλλον με έναν απλό manager..., αυτό το παιχνίδι ίσως να με κάνει να αλλαξοπιστήσω, διότι πρόκειται για ένα σίγουρο best-seller. Θα περιέχει περισσότερα από 40 πρωταθλήματα και 200.000 παίκτες. Επιπλέον θα υπάρχει ποιοτική, γραφική απεικόνιση όλων των αγώνων, ούτως ώστε να αντιλαμβάνεστε τις αδυναμίες της ομάδας σας. Θα είναι πιο ρεαλιστικό από ποτέ και θα περιέχει απίστευτα πωρωτικό multiplayer. Θα χάσετε τον ύπνο σας!

LARA CROFT, TOMB RAIDER: THE ANGEL OF DARKNESS **(15 Νοεμβρίου 2002)** Μου φαίνεται δύσκολο να το πιστέψω, αλλά είναι ακόμα ζωντανή (...στη σκηνήήή, σαν ροκ συγκρότημα). Η επιστροφή της Lara, της πιο αναγνωρισμένης ηρωίδας του PC, είναι γεγονός. Αυτή τη φορά είναι πιο όμορφη (5.000 πολύγωνα, από 500), πιο ώριμη (τόσα τράβηξε η καημένη) και πιο αποφασισμένη (την κυνηγάνε για ένα φόνο που ποτέ δεν διέπραξε). Η ημερομηνία που θα μπορέσετε να την απολαύσετε, πλησιάζει. Απανταχού λιγούρια... ετοιμαστείτε να την ερωτευτείτε!

PRAETORIANS **(Φεβρουάριος 2003)**. Η Pyro Studios, δημιουργός της σειράς Commandos, "χτυπά" ξανά με ένα κλασικό RTS strategy βασισμένο στη ρωμαϊκή εποχή. Εχει δοθεί περισσότερη έμφαση στη μάχη, τη στρατηγική και στις πολιορκίες με απώτερο σκοπό την απόλυτη μεταφορά της αίσθησης της μάχης εκείνης της εποχής στον gamer. Ας ελπίσουμε ότι η προσπάθεια της Pyro Studios θα κάνει την έκπληξη, διότι αρκετοί ήταν αυτοί που έμειναν με μια πικρή γεύση από το πρόσφατο Commandos II!



REPUBLIC **(Αρχές του 2003)** Πρόκειται για ένα πρωτότυπο παιχνίδι που παρουσίασε η EIDOS και σίγουρα το πιο αμφιλεγόμενο. Αλλοι το χαρακτήρισαν ως βαρετό, άλλοι ως υπέρτατο... Εγώ βρίσκομαι (ως συνήθως) κάπου στο ενδιάμεσο. Αναλαμβάνετε το ρόλο μιας μυστικής οργάνωσης και πρέπει να "ανατρέψετε" το παρόν κυβερνητικό καθεστώς στη Δημοκρατία της Νοβιστράνα, προκειμένου να κερδίσετε τους κατοίκους της χώρας, στρέφοντάς τους ενάντια στην κυβέρνηση αλλά και στις άλλες οργανώσεις, που αποσκοπούν στο ίδιο αποτέλεσμα. Για να πετύχετε τους στόχους σας, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε διάφορα μέσα (θρησκευτικά, στρατιωτικά, εγκληματικά, πολεμικά, οικονομικά ή πολιτικά), λαμβάνοντας τα αντίστοιχα ρίσκα. Στο πλάι σας θα είναι διάφορα αξιόλογα στελέχη, με πολλές ικανότητες, για να σας βοηθήσουν στο δύσκολο αυτό στόχο! Πρέπει να γίνετε πρόεδρος στη θέση του προέδρου... θα τα καταφέρετε;

ΤΑ ΒΡΑΒΕΙΑ

* Καλύτερο PC Game για τη Γαλλία, **Grand Theft Auto 3**.
* Καλύτερο Console Game για τη Γαλλία, **Metal Gear Solid 2**.
* Καλύτερο PC Game για τη Γερμανία, **Grand Theft Auto 3**.
* Καλύτερο Console Game για τη Γερμανία, **Halo**.
* Καλύτερο PC Game για το Βέλγιο, **WarCraft III: Reign of Chaos**.
* Καλύτερο Console Game για το Βέλγιο, **Grand Theft Auto 3**.
* Καλύτερο PC Game για την Ιταλία, **Max Payne**.
* Καλύτερο Console Game για την Ιταλία, **Halo**.
* Καλύτερο PC Game για την Ισπανία, **Medal of Honour: Allied Assault**.
* Καλύτερο PC Game για την Ανατολική Ευρώπη, **IL-2 Sturmovik**.
* Καλύτερο PC Game για τη Σουηδία, **Max Payne**.
* Καλύτερη Console, **PlayStation 2**.
* Καλύτερο PC Hardware, **Gainward GeForce 4 "Powerpack" Ultra/750XP Golden Sample.**
* Καλύτερο Console Game της χρονιάς, **Grand Theft Auto 3**.
* Καλύτερο PC Game της χρονιάς, **Medal of Honour: Allied Assault**.
* Καλύτερη εταιρεία δημιουργίας παιχνιδιών για PC, **Creative Assembly** για το **Medieval: Total War**.
* Καλύτερος publisher για PC Games, **Electronic Arts**.
* Καλύτερο παιχνίδι της έκθεσης ECTS, **Splinter Cell**.
* Καλύτερο PC Game της έκθεσης ECTS, **Breed**.
* Καλύτερο Console Game της έκθεσης ECTS, **Pro Evolution Soccer 2**.
* Καλύτερο ηλεκτρονικό χειρός της έκθεσης ECTS, **Super Monkey Ball**.
* Καλύτερο multiplayer game της ECTS, **Korean Multiplayer Ping Pong**.

Δεν ξέρετε πόσο πολύ θέλω να κάνω τα πικρά σχόλιά μου γι' αυτά τα βραβεία. Ελεος! Το WarCraft III πήρε μόνο ένα βραβείο *(κάτι ξέρει ο παλιός όταν μιλάει - Χ.Κ.)* και το Grand Theft Auto 3 τα σάρωσε. Δεν λέω, καλό και το GTA 3, αλλά να μας φάει το αριστούργημα της Blizzard; Μου ήρθε να τα σπάσω όλα όταν άκουγα τα βραβεία του GTA 3 να έρχονται το ένα μετά το άλλο. Προς στιγμήν σκέφτηκα να ξεγυμνωθώ και να κάνω καθιστική διαμαρτυρία, μόλις, όμως, εντόπισα κάτι securitάδες που με κοιτούσαν παράξενα, άλλαξα γνώμη και κάθισα στ' αυγά μου.

ΗΜΕΡΑ ΔΕΥΤΕΡΗ: VIVENDI UNIVERSAL

Αφησα πίσω μου την εκδήλωση της EIDOS και κατευθύνθηκα στα κεντρικά της μεγάλης πόλης, που ονομαζόταν Λονδίνο. Ημουν από τους πρώτους που κατάφεραν να πατήσουν το πόδι τους στην έκθεση. Με το που άρχισα να περιπλανιέμαι στους διαδρόμους της, έπεσα πάνω σε δύο θρύλους, τον Gandalf και την Galadriel! Μα τους χίλιους αρχισυντάκτες, δεν μπορούσα μια τέτοια ευκαιρία να την αφήσω να περάσει έτσι... Αμέσως έτρεξα πίσω τους μαζί με αμέτρητους επισκέπτες της έκθεσης. Αφού τους κυνήγησα για λίγο, φτάσαμε σε ένα ξέφωτο, όπου ο Gandalf μας έριξε ένα teleport και ξαφνικά βρεθήκαμε σε ένα τεράστιο παλάτι, αυτό της Vivendi Universal.

JUDGE DREDD vs JUDGE DEATH **(3ο τρίμηνο 2003)** Πρόκειται για την πρώτη μεταφορά του διάσημου ήρωα των κόμιξ στην οθόνη του υπολογιστή μας, σε ένα καταπληκτικό First Person Shooter, όπου υποδύεστε τον Judge Dredd. Είναι βασισμένο 100% στο κόμιξ, με ελάχιστες τροποποιήσεις. Τα γραφικά θυμίζουν αρκετά τη σειρά των κόμιξ και χρησιμοποιούν την Asura Engine. Μπορείτε να διαβάσετε περισσότερα για τον τίτλο στη στήλη "PC Spy" αυτού του μήνα.

BLOODRAYNE **(1ο τρίμηνο 2003)** Πρόκειται για ένα νέο action παιχνίδι, όπου γνωρίζετε μια νέα, σκληροτράχηλη ηρωίδα διψασμένη για αίμα! Είναι σκύλα, είναι βρικόλακας, είναι άγρια και θα ενθουσιάσει τους πάντες. Το παιχνίδι είναι από τα πιο βίαια των τελευταίων ετών και αυτό ίσως είναι το πιο θετικό χαρακτηριστικό του. Επιτέλους, μια βίαιη ηρωίδα! Βαρέθηκα τους μπρατσωμένους με τις ασχημόφατσες!

GHOST MASTER **(1ο τρίμηνο 2003)** Σε αυτό το φοβερό παιχνιδάκι στρατηγικής έχετε ως σκοπό σας να τρομάξετε και να διώξετε τους κατοίκους διάφορων στοιχειωμένων σπιτιών. Για την επίτευξη αυτού του σκοπού έχετε στη διάθεσή σας μια ποικιλία 50 διαφορετικών φαντασμάτων, με διάφορες ικανότητες και δυνάμεις. Συμπαθητικά γραφικά, πολύ χιούμορ, αρκετά πρωτότυπο... Το ερωτεύτηκα.

NO ONE LIVES FOREVER 2 **(Οκτώβριος 2002)** Η καλλίγραμμη κατάσκοπος Cate Archer καλείται, για ακόμη μία φορά, στη γραμμή του καθήκοντος προκειμένου να κατατροπώσει τη νέα σοβιετική απειλή, που κατά πάσα πιθανότητα θα κάνει τον Γ' Παγκόσμιο Πόλεμο πραγματικότητα. Στη δεύτερη συνέχεια του παιχνιδιού No one Lives Forever δίνεται μεγαλύτερη έμφαση στο



Η Fellowship of the Ring, από το παιχνίδι Lord of the Rings της Vivendi Universal.



The Gladiators: Ενα αμάλγαμα action και strategy... Ο,τι πρέπει για multiplayer.



Η Cate Archer εν δράσει στο No one Lives Forever.

stealth κομμάτι του παιχνιδιού. Διαθέτει υψηλότερη A.I., έξυπνα οπλάκια και co-op multiplayer αποστολές. Καλή φάση!

LORD OF THE RINGS, FELLOWSHIP OF THE RING

(4ο τρίμηνο 2002) Εν αντιθέσει με την ΕΑ, η οποία κυκλοφορεί το LotR μόνο για κονσόλες, η Vivendi πηγαίνει απευθείας στο 2ο επεισόδιο (The Two Towers) και έχει αγοράσει τα δικαιώματα της ταινίας. Η εταιρεία παρουσιάζει αυτό τον τίτλο για όλα τα formats, έχοντας τα δικαιώματα από τα βιβλία του Tolkien. Το παιχνίδι είναι action-adventure, χωρίς καθόλου RPG στοιχεία. Πολύ καλά γραφικά και ακριβής μεταφορά από το συγγραφικό έργο του Tolkien. Να δούμε ποιος θα βγει νικητής από αυτή τη μονομαχία, η Vivendi ή η ΕΑ.

CASINO EMPIRE **(Οκτώβριος-Νοέμβριος 2002)** Εάν το όνειρό σας ήταν να γίνετε ιδιοκτήτης μεγάλου καζίνο στο Las Vegas, η Sierra αναλαμβάνει να το κάνει πραγματικότητα. Δυστυχώς, το παιχνίδι δεν διαθέτει ωραία γραφικά (αυτό, βέβαια, σημαίνει χαμηλές απαιτήσεις), όμως το gameplay του είναι απίθανο. Μπορείτε να διαμορφώσετε το χώρο του καζίνο σας όπως θέλετε και να τοποθετήσετε τα παιχνίδια όπως και όπου θέλετε. Μπορείτε να βάλετε κάμερες, να κλέψετε, ακόμα και να παίξετε ο ίδιος μια παρτίδα χαρτιά.

EMPIRE EARTH: THE ART OF CONQUEST **(Οκτώβριος 2002)** Το expansion του πασίγνωστου RTS Empire Earth μέσα στον επόμενο μήνα θα είναι πραγματικότητα. Στις 14 εποχές που υπήρχαν στο Empire Earth προστίθεται μία νέα, η 15η, στην οποία οι παίκτες μπορούν να επεκταθούν και στην αποίκηση του Διαστήματος (the final frontier, όπως λένε και στο Star Trek)! Επιπροσθέτως, τρεις νέες Campaigns (αρχαία Ρώμη, Β' Παγκόσμιος Πόλεμος, Ασία 24ος αιώνας), νέα γραφικά και μονάδες και δυνατότητα για global ranking σε multiplayer είναι μερικά από τα καλύτερα χαρακτηριστικά του παιχνιδιού.

JURASSIC PARK **(1ο τρίμηνο 2002)** Μία από τις πιο διάσημες ταινίες της τελευταίας δεκαετίας θα καταφθάσει και στις οθόνες του υπολογιστή σας. Το παιχνίδι αυτό είναι ένας συνδυασμός στρατηγικής και δράσης. Από τη μια, μπορείτε να κάνετε το όνειρο του Dr John Hammond πραγματικότητα, χτίζοντας ένα φοβερό πάρκο με δεινόσαυρους και, από την άλλη, να συμμετάσχετε σε 12 καταπληκτικές αποστολές, γεμάτες δράση, μάχες και, φυσικά, δεινόσαυρους. Δεν γνωρίζω κατά πόσο αυτός ο συνδυασμός και η εναλλαγή στο είδος του παιχνιδιού θα έχει αξιόλογα αποτελέσματα, σίγουρα, πάντως, αξίζει να το δούμε.

ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΟ!

ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΗ ΜΕ ΤΟΝ ED BAINBRIDGE - COMMANDOS III

Ο Ed είναι executive producer της EIDOS και τώρα ασχολείται με το παιχνίδι Time Splitters 2 (για κονσόλες μόνο). Μετά την ολοκλήρωση του project αυτού, ο Ed θα προχωρήσει στη δημιουργία ενός άλλου μεγάλου τίτλου, του Commandos III (γίνεται develop από την Pyro Studios). Προτού προλάβω να του κάνω κάποια ερώτηση για το Commandos III, ο Ed φρόντισε να μου ξεκαθαρίσει ότι είναι πάρα πολύ νωρίς και ο τίτλος έχει ακόμα πολύ μέλλον μπροστά του. Για μένα, όμως, αυτά ήταν ψιλά γράμματα και τον "πλάκωσα" στις ερωτήσεις...

PC Master: *Περίπου πότε θα κυκλοφορήσει το Commandos III;*
Ed Bainbridge: Με κάθε επιφύλαξη, περίπου στα τέλη του καλοκαιριού του 2003. Μπορεί να πάμε και για φθινόπωρο, όμως.

PCM: *Μπορείτε να μας πείτε κάτι για το σενάριο του παιχνιδιού; Πού θα βασίζεται;*
E.B.: Θα υπάρχουν τρία διαφορετικά περιβάλλοντα (κάτι σαν campaigns). Το ένα από αυτά θα διαδραματίζεται στο Stalingrad, ενώ για τα άλλα δύο δεν έχουν ληφθεί ακόμη αποφάσεις. Σίγουρα, όμως, θα είναι βασισμένα σε ακριβή ιστορικά στοιχεία.

PCM: *Οι εντυπώσεις των gamers για το Commandos II πέρασαν στην Pyro Studios;*
E.B.: Ναι και με το παραπάνω. Είναι ενήμεροι για όλα τα προβλήματα του Commandos II, τα δύο βασικότερα από τα οποία είναι οι πολύ μεγάλες αποστολές και το ίδιο στυλ τακτικής που πρέπει να ακολουθεί κάθε παίκτης προκειμένου να τελειώσει τις αποστολές.

PCM: *Τι πρόκειται να γίνει προκειμένου να βελτιωθεί η κατάσταση στο Commandos III;*
E.B.: Θα μεταφερθούμε "back to the basics". Κάπου στο Commandos II ξεφύγαμε, προσπαθώντας να φτιάξουμε το υπέρτατο παιχνίδι τακτικής και στρατηγικής, και έγινε πολύ μεγάλο και κουραστικό. Τώρα θέλουμε να δημιουργήσουμε ένα παιχνίδι που θα είναι "fun to play", όπως το Commando I. Οι χαρακτήρες δεν θα κινούνται μόνο ένας-ένας σε διαφορετικά σημεία της πίστας, αλλά συχνά πυκνά θα μπορείς να τους έχεις και να τους κινείς όλους μαζί (σε group), να επιτίθενται όλοι μαζί κ.λπ. Πέραν της στρατηγικής θα υπάρχει και περισσότερη action στο παιχνίδι, ενώ ίσως χρειαστεί να θυσιάσεις κάποιο από τα άτομα της ομάδας σου για να συνεχιστεί η αποστολή!

PCM: *I am impressed (έτσι του είπα και το αφήνω αμετάφραστο). Ευχαριστώ πολύ και καλή επιτυχία!*
E.B.: Cheers!



Bandits: Καταπληκτικό action racing game με απίστευτα γραφικά και ρεαλιστικότατη συμπεριφορά των οχημάτων. Από κάτι τέτοια παιχνίδια, άγνωστων εταιρειών, καθορίζεται το μέλλον του gaming.

Αυτή η εικόνα είναι in game από το Splinter Cell... Οταν βγει, παίξτε το και θα πάθετε ζημιά.





Στο Ghost Master πρέπει να τρομάξετε τους κατοίκους στοιχειωμένων σπιτιών! Πολύ γέλιο.

ΞΕΡΑΤΕ ΟΤΙ...

• Το διάσημο action-RPG Deus Ex θα γίνει μία πολλά υποσχόμενη κινηματογραφική ταινία. Τα συμβόλαια έχουν υπογραφεί, το σενάριο είναι έτοιμο, το μόνο που μένει είναι να αρχίσουν οι λήψεις.

• Η ταινία της Lara Croft, με τη θεά Angelina Jolie, είναι μέχρι στιγμής η πιο κερδοφόρα ταινία που έχει δημιουργηθεί από μεταφορά ομώνυμου ηλεκτρονικού παιχνιδιού. Υπολογίζεται ότι συνολικά η ταινία είχε έσοδα γύρω στα 500 εκατομμύρια δολάρια. Ετσι εξηγείται και το sequel, στο οποίο πρωταγωνιστεί πάλι η Angelina και γυρίζεται στην όμορφη Σαντορίνη.

• Εχουν ήδη υπογραφεί τα συμβόλαια για δύο νέες ταινίες του Judge Dredd. Αυτή τη φορά, όμως, θα είναι περισσότερο βασισμένες στο κόμιξ απ' ό,τι η πρώτη ταινία, στην οποία πρωταγωνιστούσε ο Sylvester Stallone.

• Οι εταιρείες Sierra και Blizzard ανήκουν στην Vivendi Universal. Μου φαίνεται παράλογο πώς μια εταιρεία, όπως η Blizzard, με τέτοια κέρδη, επιτυχίες και κορυφαίους τίτλους δεν είναι αυτόνομη... Anyway, that's business.

ΗΜΕΡΑ ΤΡΙΤΗ: ΕΠΙΤΕΛΟΥΣ, ECTS!

Υστερα από πολλές περιπέτειες και ενδιαφέρουσες συναντήσεις, κατόρθωσα να φτάσω στον εκθεσιακό χώρο της πασίγνωστης ECTS. Δυστυχώς, συγκριτικά με τα περσινά δεδομένα η έκθεση ήταν πιο μικρή και κατ' επέκταση ο αριθμός των εκθετών σαφέστατα μικρότερος. Τα ωραία περίπτερα ήταν μετρημένα στα δάχτυλα του ενός χεριού. Συγκεκριμένα, τα καλύτερα περίπτερα ήταν αυτό της ATI (εταιρεία καρτών γραφικών), της Ubisoft και, τέλος, της Infogrames, που αποτελούνταν από μια κλειστή αίθουσα προβολής trailers παιχνιδιών της (στα trailers των παιχνιδιών "πέταξαν" και το trailer του "Matrix Reloaded". Πού κολλούσε αυτό, δεν ξέρω). Οι απουσίες ήταν πολλές και σημαντικές. Blizzard, Interplay και Activision ήταν από τα μεγαλύτερα ονόματα που δεν έκαναν τον κόπο να έρθουν στην έκθεση. Οι τρεις προαναφερθείσες εταιρείες, όπως και άλλες εταιρείες που περιορίστηκαν σε πολύ μικρά περίπτερα (Eidos, EA, Microsoft), προτιμούν να κάνουν τα δικά τους events, στο δικό τους χώρο, επιλέγοντας συγκεκριμένους αντιπροσώπους από τον Τύπο και σνομπάροντας την ECTS. Αν δεν συστεγαζόταν η ECTS με το PlayStation Experience, ίσως τα αποτελέσματα να ήταν χειρότερα. Πάμε, όμως, να δούμε μερικούς από τους πιο αξιόλογους σταθμούς της ECTS.

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL **(Νοέμβριος 2002)** Σας άρεσε το Rainbow Six; Είχατε λατρέψει το Ghost Recon; Ε, λοιπόν, ετοιμαστείτε να τα ξεχάσετε και τα δύο, διότι ο νέος άσσος στο μανίκι της Ubisoft ακούει στο όνομα Splinter Cell και θα τους... πατήσει όλους κάτω. Πρόκειται για ένα νέο breed παιχνιδιού, το third person stealth-action. Φοβερά gadgets, ωραία όπλα, απίστευτες κινήσεις του χαρακτήρα και δυνατότητα χρήσης του περιβάλλοντος για τις stealth ικανότητες του χαρακτήρα σας (σκαρφάλωμα σε τοίχους και τα λοιπά). Είναι ένας συνδυασμός Rainbow Six, Thief και Metal Gear Solid, που σημαίνει ότι μόλις αρχίσετε να το παίζετε, δεν πρόκειται να ξεκολλήσετε!

Η εταιρεία Ubisoft, πέραν του Splinter Cell, που έκλεψε καρδιές, παρουσίασε και τα πολύ αξιόλογα Rayman 3: Hoodlum Havoc, Rainbow Six: Raven Shield και το απίθανο XIII (FPS με κόμιξ στυλ γραφικά), το οποίο θα κυκλοφορήσει τον Μάρτιο του 2003.

BANDITS, PHOENIX RISINGS **(Τέλη 2002)** Πρόκειται ίσως για το μοναδικό game που κατάφερε να με ενθουσιάσει, διότι συνδυάζει action-shooting με racing σε έναν μεταπυρηνικό κόσμο. Οι μάχες γίνονται ανάμεσα σε αυτοκινητάκια (σε στυλ buggy), τα οποία έχουν πολύ ρεαλιστική κίνηση και συμπεριφορά. Μπορείτε να εξοπλίσετε το όχημά σας με διάφορα όπλα (sniper, missile launchers, νάρκες κ.λπ.) και να βουτήξετε στη δράση μέσα σε κάτι τεράστια ερημικά πεδία μάχης. Η εταιρεία- δημιουργός του παιχνιδιού είναι η σουηδική Pan-Vision. Περισσότερες πληροφορίες για το καταπληκτικό Bandits μπορείτε να βρείτε στη διεύθυνση http://www.bandits-game.com. Ημερολόγιό μου, όταν βγει αυτό το παιχνίδι, θέλω οπωσδήποτε να του κάνω re-

HALF-LIFE 2

ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΟ!

Τον τελευταίο χρόνο όλο Half-Life 2 ακούμε και Half-Life 2 δεν βλέπουμε. Εγώ, όμως, επειδή φροντίζω για εσάς, έχω ορισμένες αποκλειστικές πληροφορίες. Σε μια συζήτηση που είχα με την Genevieve Ostergard, ανώτερο στέλεχος της Sierra, μου αποκάλυψε ότι η Valve Software (η δημιουργός του Half-Life) έχει αρκετό κώδικα έτοιμο από το πολυαναμενόμενο παιχνίδι. Μάλιστα, στο τελευταίο ταξίδι της στα γραφεία της Valve είδε μερικές καταπληκτικές multiplayer παρτίδες. Επίσης, μου αποκάλυψε ότι το multiplayer κομμάτι του Half-Life 2 θα είναι σαφέστατα επηρεασμένο από το φοβερό Counter-Strike και το Counter-Strike: Condition Zero που σύντομα θα κυκλοφορήσει. Κλείνοντας, μου εκμυστηρεύτηκε ότι κατά πάσα πιθανότητα το Half-Life 2 θα είναι διαθέσιμο στα τέλη του 2003! Αμήν και πότε...



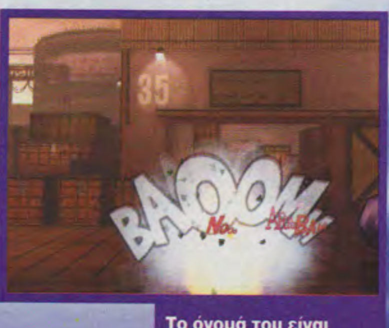
In game graphics από το Judge Dredd vs Judge Death.



Ισως τελικά το Jurassic Park να τα καταφέρει να επιβιώσει, εάν το χειριστείτε εσείς, και να μην καταστραφεί, όπως συνέβη στην πρώτη ταινία.



Το πολλά υποσχόμενο strategy Perimeter. Η εικόνα αυτή είναι από τη βάση.



Το όνομά του είναι απλό: XIII. Συγκρατήστε το και όταν βγει με το καλό τον Μάρτιο, απολαύστε το.

view. Είμαι έτοιμος να δώσω ακόμα και μάχη με τον αρχισυντάκτη, έστω κι αν αυτό θα σημάνει το τέλος.

Στο χώρο της Wanadoo απολαύσαμε αρκετά υπέροχα παιχνίδια, το πιο αξιόλογα από τα οποία ήταν το Robin Hood, το οποίο είναι στο ίδιο στυλ με το Desperados μόνο που αναφέρεται στο μύθο του Ρομπέν των Δασών, το Ironstorm, ένα FPS βασισμένο σε ένα πολύ καλό εναλλακτικό σενάριο, όπου ο Α' Παγκόσμιος Πόλεμος δεν σταμάτησε ποτέ, και το Haegemonia, ένα καταπληκτικό strategy game το οποίο εξελίσσεται στο Διάστημα και συνδυάζει resource management, ανακαλύψεις (το tech tree περιλαμβάνει πάνω από 250 ανακαλύψεις) και μάχες.

Στο stand της ρωσικής εταιρείας 1C είδα ένα πολύ ενδιαφέρον RTA, με τίτλο Perimeter, το οποίο εξελίσσεται στο μέλλον. Εχει διάφορα πρωτοποριακά χαρακτηριστικά στο resource management και στη δημιουργία της βάσης, τα οποία θα ενθουσιάσουν όλους τους strategάδες. Επίσης, η ίδια εταιρεία μάς παρουσίασε το Borderzone και το MMORPG Sphere.

Κλείνουμε με τη γαλλική Arxel Tribe, η οποία παρουσίασε τέσσερα εντυπωσιακά παιχνίδια. Το πρώτο είναι το Hannibal (βασισμένο στην ομώνυμη ταινία), το οποίο είναι ένα action-investigation παιχνίδι, όπου αναλαμβάνετε το ρόλο πράκτορα του FBI και πρέπει να ανακαλύψετε τον Hannibal. Το Ring 2, η συνέχεια του Ring, είναι ένα απλό και εύκολο adventure για όλες τις ηλικίες, ενώ το Mistmare είναι ένα πολλά υποσχόμενο RPG, το οποίο μου έφερε στο μυαλό το Gothic, μόνο που έχει πολύ πιο πρωτότυπο σύστημα μάχης και εξέλιξης χαρακτήρα. Τελευταίο αλλά πιο εντυπωσιακό από όλα τα προηγούμενα παιχνίδια είναι το The Gladiators, ένας φανταστικός συνδυασμός strategy, action και multiplayer, το οποίο με άφησε άναυδο τόσο για τις πολλές καινοτομίες του όσο και για τα χαριτωμένα γραφικά του.

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

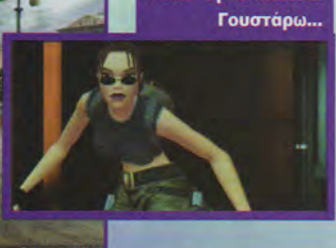
Δυστυχώς, ημερολόγιό μου, εδώ κάπου πρέπει να σταματήσω να γράφω, διότι οι σελίδες σου τελείωσαν. Μακάρι να είχα άλλες τόσες να έγραφα αναλυτικά πληροφορίες για όλα τα παιχνίδια, τα οποία ήταν μπόλικα. Μπορεί, τελικά, τα μεγάλα ονόματα να "σνόμπαραν" την ECTS, αυτό, όμως, συντέλεσε στο να στρέψουμε την προσοχή μας σε πιο μικρούς και πρωτότυπους τίτλους από εταιρείες οι οποίες δεν έχουν και τόσο βαρύγδουπο όνομα...

PC

Hitman 2: Η επιστροφή του Silent Assassin. Ετοιμαστείτε για μπόλικο stealth και action. Σε έναν μήνα μπορεί να είναι δικό σας.



Η Lara στο νέο επεισόδιο Angel of Darkness είναι κυνηγημένη. Από hunter έγινε hunted! Γουστάρω...



ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΗ ΜΕ ΤΟΝ JONATHAN ROSENBLATT - LARA CROFT: ANGEL OF DARKNESS



Ο Jonathan, όπως βλέπετε και στη σχετική φωτογραφία, ήταν ο παρουσιαστής της νέας Lara Croft Tomb Raider: The Angel of Darkness. Λίγες ώρες μετά τη συνέντευξη τον έπιασα από κοντά και τον ανέκρινα υπό το έντονο φως προβολέα και την απειλή ότι θα τον κάνω συντάκτη του "PC Master". Ο άμοιρος marketing manager λύγισε και τα "ξέρασε" όλα... (Ελπίζω να μη νομίζετε ότι έκανα κάτι τέτοιο, μόνο ο Vantor τα κάνει αυτά.)

PC Master: *Δώστε μας λίγα στοιχεία για τη νέα Lara. Πώς έχει εξελιχθεί από την τελευταία φορά που την είδαμε;*
Jonathan Rosenblatt: Ολα αυτά που έχει περάσει μέχρι τώρα την έχουν κάνει πιο ώριμη, πιο σοβαρή, πιο σταθερή. Οπως ξέρετε, ποτέ δεν είχε πεθάνει και πλέον επανήλθε στη δράση, αλλά στο εξής θα τη βλέπετε πιο συγκρατημένη. Δεν έχει την παλιά διάθεση για περιπέτεια. Είναι σίγουρη για τον εαυτό της και ξέρει τι θέλει, χωρίς να χρειάζεται να προκαλέσει την τύχη της για να μάθει. Ομως η δολοφονία του μέντορά της και η κατηγορία ότι εκείνη τον δολοφόνησε, ξεκινούν μια αλυσίδα αντιδράσεων και έτσι η Lara αναγκάζεται να επανέλθει στη δράση και για πρώτη φορά είναι η κυνηγημένη και όχι ο κυνηγός... Τώρα πρέπει να βρει το δολοφόνο του μέντορά της, να τον τιμωρήσει και παράλληλα να καθαρίσει το όνομά της από την ψευδή κατηγορία της δολοφονίας.

PCM: *Μας δίνετε μερικά τεχνικά και in game χαρακτηριστικά της "νέας" Lara;*
J.R.: Κατ' αρχάς, τα 500 πολύγωνα της ηρωίδας μας έχουν γίνει 5.000! Είναι κυριολεκτικά άψογη, κουκλάρα, με περισσότερες καμπύλες από ποτέ. Επιπροσθέτως, κατά τη διάρκεια του ταξιδιού της μπορεί να γίνεται καλύτερη, βελτιώνοντας τρία μέρη του σώματός της (κεφάλι, χέρια, πόδια) και επηρεάζοντας το gameplay του παιχνιδιού. Εξάλλου, σε αυτή την προσπάθεια δεν θα είναι μόνη της.

PCM: *Αναφέρεστε στο δεύτερο χαρακτήρα...*
J.R.: Ναι, αναφέρομαι στο Curtis, ο οποίος αρχικά είναι NPC και στη συνέχεια για λίγες αποστολές χειρίζεστε αυτόν. Μόλις τις ολοκληρώσετε, επανέρχεστε στη Lara και παραμένετε στη Lara μέχρι να τερματίσετε το παιχνίδι.

PCM: *Συμβαίνει τίποτα μεταξύ τους;*
J.R.: Οχι... Σίγουρα όλοι θα το θέλατε, αλλά το τελευταίο που ενδιαφέρει τη Lara στην παρούσα φάση είναι το ερωτικό... (Ωραία, σκέφτηκα μέσα μου, δεν έκανε τίποτα με τον Curtis γιατί περίμενε έμενα, τον καταπληκτικό συντάκτη!)

PCM: *Τελευταία ερώτηση και είστε ελεύθερος. Ποιο είναι το μέλλον της Lara;*
J.R.: Το μέλλον της είναι λαμπρό... Το Angel of Darkness είναι το πρώτο από μια σειρά επεισοδίων στα οποία θα πρωταγωνιστήσει η Lara. Φανταστείτε κάτι σαν την τριλογία του Lucas. Τα σενάρια για τις επόμενες περιπέτειες έχουν ήδη ετοιμαστεί και ο δρόμος της Lara φαίνεται να είναι μακρύς και δύσκολος...

ΝΟΜΟΣ 3037 ΦΥΛΑΚΙΣ

του Βαγγέλη Κράτσα
vantor@compupress.gr



ΤΕ ΤΟΥΣ GAMERS!

Το χρονικό του παραλόγου

Θα περίμενε κανείς πως ο περιβόητος νόμος 3037/2002, που απαγορεύει στους gamers να... παίζουν παιχνίδια, θα είχε μικρή διάρκεια ζωής μόλις γίνονταν αντιληπτές οι παρενέργειές του. Κάτι τέτοιο, ωστόσο, δεν συνέβη, κι έτσι επανερχόμαστε σε αυτό το τεύχος με ένα μεγάλο αφιέρωμα, ώστε να είστε πλήρως ενημερωμένοι για ό,τι έχει συμβεί μέχρι σήμερα. Θα μάθετε τις εξελίξεις για το Grand Prix Βορείου Ελλάδος, καθώς, επίσης, όλα όσα αφορούν στη μεγάλη εκδήλωση που ετοιμάζουμε. Πάρτε βαθιά ανάσα και συνεχίστε, γιατί έχετε να διαβάσετε ΠΟΛΛΑ...

Στις 30 Ιουλίου, μέσα στο κατακαλόκαιρο, η Εφημερίδα της Κυβερνήσεως φιλοξένησε στις σελίδες της το κείμενο ενός νόμου που είχε ψηφιστεί λίγες μόνο μέρες πριν ομόφωνα από τη Βουλή: Πρόκειται για το νόμο 3037/2002 με τίτλο "Απαγόρευση παιγνίων", ο οποίος αναφέρει μεταξύ άλλων και τα εξής:

Αρθρο 1δ "Ηλεκτρονικά διεξαγόμενο παίγνιο είναι εκείνο για τη λειτουργία του οποίου, εκτός των υποστηρικτικών ηλεκτρικών, ηλεκτρονικών και άλλων μηχανισμών, απαιτείται η ύπαρξη και εκτέλεση λογισμικού (προγράμματος)."

Αρθρο 2 (Απαγόρευση διενέργειας ή εγκατάστασης παιγνίων): "1. Απαγορεύεται η διεξαγωγή των υπό στοιχεία β, γ και δ του άρθρου 1 παιγνίων, περιλαμβανομένων και των υπολογιστών, σε δημόσια γενικά κέντρα, όπως ξενοδοχεία, καφενεία, αίθουσες αναγνωρισμένων σωματείων κάθε φύσης και σε κάθε άλλο δημόσιο ή ιδιωτικό χώρο. Επίσης, απαγορεύεται η εγκατάσταση των παιγνίων αυτών."

Αρθρο 3 Στο άρθρο 3 περιγράφεται τι συμβαίνει με τις περιπτώσεις των net cafés: "Δεν εμπίπτει στην απαγόρευση που ορίζεται στο άρθρο 2 η εγκατάσταση και λειτουργία ηλεκτρονικών υπολογιστών σε καταστήματα που λειτουργούν ως επιχειρήσεις προσφοράς υπηρεσιών διαδικτύου. Η διενέργεια, όμως, παιγνίου με τους υπολογιστές αυτούς, ανεξάρτητα από τον τρόπο διενέργειάς του, απαγορεύεται."

Αρθρα 4 & 5 Στα άρθρα 4 και 5 ορίζονται οι ποινές που επιβάλλονται για τους παραβάτες του νόμου: "Όσοι εκμεταλλεύονται ή διευθύνουν κέντρα ή άλλους χώρους της παραγράφου 1 του άρθρου 2, στα οποία διενεργούνται ή εγκαθίστανται παίγνια απαγορευμένα κατά τις διατάξεις των προηγούμενων άρθρων, τιμωρούνται με φυλάκιση τουλάχιστον τριών (3) μηνών και με χρηματική ποινή τουλάχιστον πέντε χιλιάδων ευρώ. Σε περίπτωση υποτροπής τιμωρούνται με φυλάκιση τουλάχιστον ενός (1) έτους και με χρηματική ποινή από είκοσι πέντε έως εβδομήντα πέντε χιλιάδων ευρώ. Το δικαστήριο διατάσσει και τη δήμευση των μηχανημάτων παιγνίων.

Πέρα από την επιβολή των προβλεπομένων ποινικών κυρώσεων, αν διαπιστωθεί η διεξαγωγή ή εγκατάσταση απαγορευμένου, κατά τις διατάξεις των προηγουμένων άρθρων, παιγνίου, επιβάλλεται πρόστιμο δέκα χιλιάδων ευρώ για κάθε μηχάνημα παιγνίου και οριστική αφαίρεση της αδείας λειτουργίας της επιχείρησης, κατά τις διατάξεις του άρθρου 7."

Ο νόμος περιλαμβάνει αρκετά ακόμη άρθρα, αλλά δεν θα σας κουράσουμε περισσότερο. Ποια είναι η ουσία; Ότι εφόσον κάποιος εγκαθιστά στον υπολογιστή του σπιτιού του ένα παιχνίδι, σύμφωνα με το άρθρο 2 είναι παράνομος, αφού τα παιχνίδια για υπολογιστές εντάσσονται στην κατηγορία 1δ του νόμου (απαιτείται για τη λειτουργία τους η ύπαρξη και εκτέλεση λογισμικού) και συνεπώς απαγορεύεται η εγκατάστασή τους σε κάθε "δημόσιο ή ιδιωτικό χώρο" (και στο σπίτι μας δηλαδή), όπως ορίζει το άρθρο 2.1.

Πόσο κοστίζει, λοιπόν, η εγκατάσταση του Warcraft 3, για παράδειγμα, στον υπολογιστή σας; 10.000 ευρώ ανά μηχάνημα, μας λέει το άρθρο 5 του νόμου που καθορίζει το ύψος των προστίμων και, βέβαια, δήμευση του PC σας! Πέρα από το πρόστιμο, τιμωρείστε για το πρωτοφανές... έγκλημα της εγκατάστασης του γνωστού παιχνιδιού της Blizzard με τρεις μήνες φυλάκιση και πέντε χιλιάδες ευρώ χρηματική ποινή. Αν, μάλιστα, τολμήσετε να επαναλάβετε την αισχρή αυτή πράξη σας και βάλετε το Warcraft 3 και σε άλλο υπολογιστή, θα μπείτε για ένα χρόνο στη φυλακή και θα πληρώσετε από είκοσι πέντε έως εβδομήντα πέντε χιλιαρικάκια! Ε, άμα διοργανώσετε και LAN party, περιττό να σας γράψω πως θα βγείτε μετά τον Κουφοντίνα από τη στενή...



ΝΟΜΟΣ 3037

ΝΑ ΚΛΑΨΟΥΜΕ Ή ΝΑ ΓΕΛΑΣΟΥΜΕ;

Μερικές φορές η απόσταση ανάμεσα στην κωμωδία και στο δράμα είναι πραγματικά πολύ μικρή. Τα "φρουτάκια" και τον παράνομο τζόγο ήθελαν να "χτυπήσουν" οι βουλευτές μας με το νόμο 3037/2002, τελικά, όμως, θέτουν υπό αμφισβήτηση σχεδόν όλους τους υπολογιστές και τα κινητά τηλέφωνα της χώρας!

Οπως όλοι γνωρίζουμε, τα Windows έχουν ήδη ενσωματωμένα παιχνίδια (πασιέντζα και ναρκαλιευτής), ενώ και τα κινητά διαθέτουν το γνωστό σε όλους φιδάκι και άλλα μικρά games, τα οποία, επίσης, εμπίπτουν στην κατηγορία 1δ που απαγορεύει ο νόμος! Τέρμα, βέβαια, και στο σκάκι ή τα άλλα πνευματικά και εκπαιδευτικά παιχνίδι που παίζονται στο PC μας. Παράνομο είναι ακόμα και το παιχνίδι που υπάρχει στην ίδια τη σελίδα της Βουλής! Προχειρότητα; Αγνοια; Κάτι άλλο που δεν μπορούμε να υποψιαστούμε; Οπως και νά 'χει, για όλους τους gamers της χώρας ο νόμος ήρθε σαν κεραμίδα στο κεφάλι. Οταν τον πρωτοείδαμε, τρίβαμε κι εμείς τα μάτια μας, μη μπορώντας να πιστέψουμε πώς μορφωμένα, εκλεκτά μέλη της ελληνικής κοινωνίας ψήφισαν με περισσή ευκολία την κατάργηση στοιχειωδών δικαιωμάτων των Ελλήνων πολιτών. Στο ειδικό ένθετο που θα βρείτε σε αυτές τις σελίδες, μπορείτε να διαβάσετε ορισμένα χαρακτηριστικά αποσπάσματα από τη συζήτηση που διεξήχθη στο ελληνικό Κοινοβούλιο, όπως καταγράφηκαν επίσημα στα πρακτικά της Βουλής.

Ας σταχυολογήσουμε εδώ μερικά από τα θαυμαστά που ειπώθηκαν και που, δυστυχώς, δεν έχουμε χώρο για να σας τα παρουσιάσουμε στο σύνολό τους: Το "κατ' οίκον gaming" παρομοιάζεται με τη χρήση... ινδικής κάνναβης, κάποιοι αγνοούν την ύπαρξη νόμιμων net cafés με computer games και θεωρούν πως όλα τα καταστήματα με παιχνίδια προωθούν τον τζόγο, άλλοι συμφωνούν ότι το νομοσχέδιο βασίζεται στη λογική "πονάει χέρι, κόψει κεφάλι" αλλά... το ψηφίζουν επειδή ισχυρίζονται πως δεν υπάρχει άλλη λύση, μερικοί ζητούν να εξαιρεθούν από το νόμο οι... εξομοιωτές (χαρά που θα κάνει ο Φουρνιστάκης!) και ορισμένοι δείχνουν να προβληματίζονται περισσότερο και να προτείνουν λύσεις όπως το black box, που καταγράφει τη χρήση κάθε μηχανήματος και στέλνει τα στοιχεία στην Εφορία, τα ειδικά κυκλώματα που θα απαγορεύουν τυχόν μετατροπές των ψυχαγωγικών παιχνιδιών σε... φρουτάκια και τις πιστωτικές κάρτες, που μπλοκάρουν τη χρήση τους σε on-line casino. Κανείς, όμως, δεν νοιάστηκε για το γεγονός ότι computer games, arcade machines, on-line games και τυχερά παιχνίδια ρίχνονται όλα στο ίδιο τσουβάλι ή για το ότι υπολογιστές και πάσης φύσεως μηχανάκια θεωρούνται από το νόμο ως ένα και το αυτό. Κανείς δεν συμβουλεύτηκε τα παιδιά του, έστω, για να μάθει για τις gaming communities, τα LAN parties, τα τουρνουά. Στο βωμό του στίγματος των τυχερών παιχνιδιών, που έπρεπε να φύγει οπωσδήποτε από τις πλάτες των πατέρων του Εθνους, για να μην μπορεί κανείς να τους κατηγορήσει ως ανεκτικούς απέναντί τους, θυσιάστηκαν όλα τα παιχνίδια για τα οποία απαιτείται η ύπαρξη και εκτέλεση λογισμικού. Μάλιστα, η απαγόρευση επεκτάθηκε και σε ιδιωτικούς χώρους, ύστερα από πρόταση βουλευτών, αν και αυτό δεν συμπεριλαμβανόταν στο νομοσχέδιο που αρχικά προτάθηκε, ώστε να είμαστε απόλυτα βέβαιοι πως δεν θα δημιουργηθούν παράνομες γιάφκες σε σπίτια. Τους gamers που παίζουν στο σπίτι τους, χωρίς να ενοχλούν κανένα, δεν τους σκέφτηκαν ή μάλλον τους προσπέρασαν με το πρωτοφανές: "Είναι σαν να λέμε με άλλα λόγια ότι το όπλο, επί παραδείγματι, που είναι απαγορευμένο, δεν πειράζει αν χρησιμοποιείται σε ιδιωτικό χώρο, δεν είναι παράνομο, ενώ αντίθετα, αν χρησιμοποιείται σε δημόσιο χώρο, είναι παράνομο. Ή, άλλο παράδειγμα, είναι σαν να λέμε ότι η χρήση της ινδικής κάνναβης σε δημόσιους χώρους είναι παράνομη, ενώ σε ιδιωτικούς χώρους είναι νόμιμη."



Φοβερό, έτσι; Games, ναρκωτικά και όπλα απαρτίζουν πλέον το τρίπτυχο του οργανωμένου εγκλήματος στη χώρα μας. Αντε να ετοιμάζουμε και καμιά προκήρυξη σιγά-σιγά εδώ στο "PC Master". Τσουρινάκη, για 'ξηγήσου, τώρα που έμαθες και τα κόλπα στην Κούβα από τον Φιντέλ...

ΦΥΛΑΚΙΣΤΕ ΤΟΥΣ GAMERS!



Αποσπάσματα από τη συζήτηση στη Βουλή

ΘΕΟΔΩΡΟΣ ΚΑΣΣΙΜΗΣ "Κύριε Πρόεδρε, μέχρι τώρα ξέραμε το 'πονάει χέρι, κόψει χέρι'. Τώρα ανακαλύψαμε το 'πονάει χέρι, κόψει κεφάλι'. (...) Μετά είναι όλοι αυτοί οι εξομοιωτές, που οδηγείς ένα αυτοκίνητο σε μία πίστα. Τους πουλάνε όλα τα καταστήματα ηλεκτρονικών παιχνιδιών σε CD, το παίρνεις, το βάζεις στο κομπιούτερ σου και παίζεις. Είναι το FIFA, που είναι ποδόσφαιρο στο οποίο παίζουν δύο ομάδες, η μία είσαι εσύ και η άλλη ο υπολογιστής."

ΚΩΝΣΤΑΝΤΙΝΟΣ ΣΠΗΛΙΟΠΟΥΛΟΣ "Ακούστηκε επίσης ότι υπάρχει και υγιής κλάδος σ' αυτόν τον τομέα. Πρέπει να πούμε ότι αυτός ο κλάδος των ηλεκτρονικών παιχνιδιών αναπτύχθηκε την τελευταία δεκαετία. Υπήρξε υγιής κλάδος, υπήρξαν δηλαδή καταστήματα που λειτουργούσαν αμιγώς ως τεχνικά; Εγώ δεν γνωρίζω να υπήρξαν τέτοια καταστήματα που να έχουν μηχανήματα και να λειτουργούν ως τεχνικά. (...) Δεν υπάρχουν λοιπόν, με την ακριβή έννοια του όρου, υγιείς επιχειρήσεις σ' αυτόν τον τομέα."

ΑΔΑΜ ΡΕΓΚΟΥΖΑΣ "Επισκέπτομαι καμιά φορά με τα παιδιά μου, όταν τα πηγαίνω να παίξουν, αυτά τα ηλεκτρονικά driving που έχουν και μπόουλινγκ μέσα, και δεν έχουν κανένα απολύτως ηλεκτρονικό παιχνίδι. Επομένως μην το λέτε με τέτοια ελαφρότητα ότι δεν υπάρχουν και ότι όλοι όσοι ασχολούντο μέχρι τώρα μ' αυτόν τον κλάδο είναι παράνομοι και ότι όλοι είναι ταυτισμένοι με τον παράνομο ηλεκτρονικό τζόγο."

ΝΙΚΟΛΑΟΣ ΚΑΤΣΑΡΟΣ "Επίσης υποστήριξα, κύριε υπουργέ, ότι καίτοι είναι απαγορευμένα όλα αυτά τα μηχανήματα, θα επιτρέπεται ελεύθερα η εισαγωγή τους, η κατασκευή τους, η κυκλοφορία τους, η εγκατάστασή τους και η λειτουργία τους σε ιδιωτικούς χώρους. Είναι σαν να λέμε με άλλα λόγια ότι το όπλο, επί παραδείγματι, που είναι απαγορευμένο, δεν πειράζει αν χρησιμοποιείται σε ιδιωτικό χώρο, δεν είναι παράνομο, ενώ αντίθετα, αν χρησιμοποιείται σε δημόσιο χώρο, είναι παράνομο. Ή, άλλο παράδειγμα, είναι σαν να λέμε ότι η χρήση της ινδικής κάνναβης σε δημόσιους χώρους είναι παράνομη, ενώ σε ιδιωτικούς χώρους είναι νόμιμη."

ΑΔΑΜ ΡΕΓΚΟΥΖΑΣ "Το άρθρο 3 έρχεται και λέει ότι επιτρέπονται οι ηλεκτρονικοί υπολογιστές. Μιλάει για χώρους και αναφέρει δημόσιους και άλλους χώρους. Προσθέστε 'ιδιωτικούς ή δημόσιους χώρους', γιατί θα βρεθείτε μπροστά στο φαινόμενο να εγκατασταθούν ενδεχομένως τέτοια μηχανήματα σ' έναν ιδιωτικό χώρο, ας πούμε σ' ένα διαμέρισμα, και να υπάρχει κενό νόμου, ότι δεν περιλαμβάνεται αυτό που εννοείτε ίσως, αλλά δεν το έχετε αποτυπώσει κατά τη γραμματική ερμηνεία, δηλαδή δεν το έχετε διατυπώσει στη διάταξη."

ΝΙΚΟΛΑΟΣ ΓΚΑΤΖΗΣ "Να κατοχυρώσετε αυτό που λέγεται ότι απαγορεύεται και σε δημόσιο και σε ιδιωτικό χώρο. Να μπει και το 'ιδιωτικό'."

ΝΙΚΟΛΑΟΣ ΚΑΤΣΑΡΟΣ "Κύριε υπουργέ, για να αποδώσετε αυτό που είπατε ότι αποτελεί την πρόθεσή σας, ή θα πείτε απαγορεύεται η διεξαγωγή κ.λπ., τόσο σε δημόσια γενικά κέντρα, όπως ξενοδοχεία, καφενεία, αίθουσες ανεγνωρισμένων σωματείων κάθε φύσης, όσο και σε κάθε άλλο χώρο.

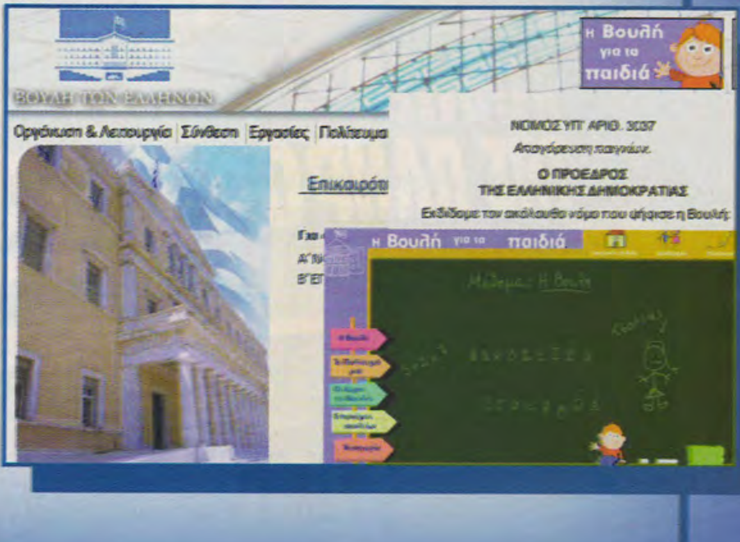
Ή το 'σε κάθε άλλο χώρο' θα το κάνετε 'σε κάθε άλλο δημόσιο ή ιδιωτικό χώρο'. Μόνο έτσι θα αποδώσετε ακριβώς τη βούλησή σας και δεν θα μπορεί να παρερμηνευτεί η διάταξη."

ΚΩΝΣΤΑΝΤΙΝΟΣ ΣΠΗΛΙΟΠΟΥΛΟΣ "Κύριε υπουργέ, θα έλεγα ότι θα μπορούσαμε να συμπληρώσουμε το άρθρο, ώστε να μην υπάρχει καμία απολύτως παρερμηνεία. Να βάλουμε δηλαδή 'και σε κάθε άλλο δημόσιο ή ιδιωτικό χώρο'. Είναι σαφέστατο το άρθρο. Να κλείσουμε κάθε πόρτα και να μην αφήσουμε καμία υπόνοια ότι μπορεί να παρερμηνευθεί."

ΝΙΚΟΛΑΟΣ ΚΑΤΣΑΡΟΣ "Είναι σύμφωνη όλη η Βουλή."

ΑΠΟΣΤΟΛΟΣ ΦΩΤΙΑΔΗΣ **(υφυπουργός Οικονομικών):** "Κυρία Πρόεδρε, συμφωνώ και αποδέχομαι την πρόταση του κυρίου συναδέλφου. Βάζουμε, λοιπόν, 'και σε κάθε άλλο δημόσιο ή ιδιωτικό χώρο'. Δεν έχω καμία αντίρρηση."

Κάπως έτσι, με ένα "σαφέστατο άρθρο", μας απαγόρευσαν να παίζουμε computer games στο σπίτι και φιδάκι στο κινητό μας! Αν, δηλαδή, το άρθρο ήταν ασαφές, θα απαγόρευε και την τρίλιζα;



ΝΟΜΟΣ 3037

ΤΟ ΗΜΕΡΟΛΟΓΙΟ ΤΗΣ ΠΑΙΧΝΙΔΑΠΑΓΟΡΕΥΣΗΣ

Ο νόμος 3037/2002 είχε, όπως εξάλλου ήταν αναμενόμενο, άμεση επίδραση στους ιδιοκτήτες net cafés, που ξαφνικά διαπίστωσαν ότι δεν μπορούσαν να εγκαθιστούν computer games στους υπολογιστές τους!

Φανταστείτε την έκπληξη και την αγανάκτηση επαγγελματιών που είχαν επενδύσει δεκάδες εκατομμύρια και διέθεταν ήδη μεγάλη πελατεία από gamers, όταν ανακάλυψαν πως η επένδυσή τους... έκανε φτερά και οι επιχειρήσεις τους, με μια ισοπεδωτική λογική, εξομοιώνονταν με τα φρουτομάγαζα! Η αντίδραση από το Πανελλήνιο Σωματείο των Ιδιοκτητών Net Cafés δεν άργησε να έρθει: Ξεκίνησε με την on-line διαμαρτυρία μέσω του site http://www.netcafe.gr (στις 12 Σεπτεμβρίου, οπότε και γράφονται αυτές οι γραμμές, 18.400 χρήστες είχαν υπογράψει τη σχετική φόρμα αντίθεσης στο νόμο, την οποία δημοσιεύσαμε κι εμείς στο προηγούμενο τεύχος του περιοδικού μέσα από τη στήλη "User Power") και στη συνέχεια γνώρισε μεγάλη κλιμάκωση. Ας δούμε τις τελευταίες σχετικές εξελίξεις:

30 ΑΥΓΟΥΣΤΟΥ Μία πρωτότυπη εκδήλωση διαμαρτυρίας οργανώνεται στο Κέντρο Εξυπηρέτησης Πολιτών της Θεσσαλονίκης. Το σωματείο των net cafés καλεί τις κάμερες των καναλιών να καταγράψουν τα παιχνίδια των Windows που βρίσκονται εγκατεστημένα στους υπολογιστές των υπαλλήλων του Κέντρου! Εν συνεχεία, καλείται η αστυνομία προκειμένου να συλλάβει τους υπευθύνους του Κέντρου για παράβαση του νόμου 3037. Το τι έγινε μας περιγράφει στο e-mail που μας έστειλε στις 2 Σεπτεμβρίου η Κατερίνα Κατριτζίδου, μέλος του Διοικητικού Συμβουλίου του σωματείου των net cafés:

"Αγαπητέ κύριε Κράτσα,

Σας ευχαριστώ και προσωπικά και εκ μέρους όλων των μελών του Πανελληνίου Σωματείου Ιδιοκτητών Καταστημάτων Εκμίσθωσης Η/Υ και Παροχής Υπηρεσιών Internet για την υποστήριξή σας.

Σας ενημερώνω ότι το σωματείο μας έχει ξεκινήσει καταγγελίες προς διάφορους κρατικούς φορείς, οι οποίοι χρησιμοποιούν υπολογιστές και έχουν εγκατεστημένα τα καταραμένα παιχνίδια πασιέντζα και ναρκαλιευτή. Σε επώνυμη καταγγελία μας κατά του Κέντρου Εξυπηρέτησης Πολιτών στην Πλατεία Αριστοτέλους, ο αστυνομικός διευθυντής, ύστερα από εντολή του τοπικού εισαγγελέα, αρνήθηκε να προχωρήσει σε σύλληψη. Κατά την επίσκεψή μας στον εισαγγελέα, ο τελευταίος μάς είπε ότι πρέπει να εμβαθύνει στο νομοσχέδιο, για να μπορεί να αποφανθεί αν τα παιχνίδια συμπεριλαμβάνονται στα απαγορευμένα παίγνια και αυτή τη στιγμή που σας γράφω δεν έχουμε ακόμα απάντηση.

Καθώς φαίνεται, άλλοι νόμοι ισχύουν για τους απλούς πολίτες και άλλοι για τους κρατικούς φορείς. Εχουν γίνει μέχρι τώρα δύο συλλήψεις συναδέλφων μας, με αποτέλεσμα να σφραγιστούν οι υπολογιστές των καταστημάτων τους (46 στο ένα και 28 στο άλλο) και να οδηγηθούν οι ίδιοι στο αυτόφωρο.

Μάλιστα, ένας από τους πελάτες των συναδέλφων, του οποίου ο υπολογιστής σφραγίστηκε, έπαιζε τη στιγμή εκείνη πασιέντζα.

Σας ευχαριστώ και πάλι.

Στη διάθεσή σας,

Κατερίνα Κατριτζίδου"

2 ΣΕΠΤΕΜΒΡΙΟΥ Ο υποφαινόμενος μιλά στο τηλέφωνο με τον κ. Μιχάλη Αποστολίδη, managing director της Reload Entertainment, ο οποίος μας επιβεβαιώνει την οριστική ματαίωση του CPL Qualifying event, που επρόκειτο να διεξαχθεί την εβδομάδα αυτή στη Θεσσαλονίκη.

Σύμφωνα με τον κ. Αποστολίδη, το event ματαιώθηκε εξαιτίας του νόμου για τα games, κάτι που θα προκαλούσε πολλαπλά προβλήματα εξαιτίας των συμφωνιών που έχουν γίνει με τους σπόνσορες του event και, βέβαια, θα "έβαζε μέσα" χοντρά τους διοργανωτές.

Ο κ. Αποστολίδης μας είπε πως γίνονται προσπάθειες για να διεξαχθεί νέο qualifier για το επόμενο CPL event, τον Νοέμβριο, αν, βέβαια, έχει αλλάξει κάτι νομοθετικά ως τότε.

Σημειώνουμε πως επρόκειτο για την πρώτη φορά που ένα τουρνουά πρόκρισης για CPL event (http://thecpl.com και http://cpleurope.com για περισσότερες πληροφορίες) θα διεξαγόταν στη χώρα μας. Η νικήτρια ομάδα (στο Counter-Strike) θα διαγωνιζόταν στο Οσλο της Νορβηγίας για έπαθλα αξίας 15.000 ευρώ. Τη ματαίωση του τουρνουά ακολούθησαν δεκάδες μηνύματα διαμαρτυρίας στο φόρουμ του



ΦΥΛΑΚΙΣΤΕ ΤΟΥΣ GAMERS!

www.netcafe.gr από παίκτες που θεώρησαν ότι το σωματείο των net cafés είναι υπεύθυνο για τη ματαίωση, επειδή σχεδίαζε εκδηλώσεις για να καταγγείλει το τουρνουά στο πλαίσιο των κοινοποιήσεών του εναντίον του νόμου 3037/2002. Ηταν η πρώτη φορά που δημιουργήθηκε "μέτωπο" ανάμεσα στους gamers και τους ιδιοκτήτες των net cafés, αφού κάποιοι από τους πρώτους απειλούσαν πως θα μποϊκοτάρουν τα net cafés εάν με τις κινητοποιήσεις τους τούς στερήσουν ένα όνειρο ζωής, ενώ κάποιοι από τους δεύτερους απαντούσαν πως προέχει η κατάργηση του νόμου, διαφορετικά θα κινδυνεύουν να συλληφθούν ακόμα και αν παίζουν Counter-Strike στα... σπίτια τους! Τελικά ο κ. Ζαχαριάδης, πρόεδρος του σωματείου, ανακοίνωσε πως το ίδιο το σωματείο δεν είχε πρόθεση να καταγγείλει το event, χωρίς, βέβαια, να μπορεί να αποκλείσει τυχόν μεμονωμένες ενέργειες μελών του. Ηταν, πάντως, ήδη αργά για το τουρνουά, το οποίο ματαιώθηκε οριστικά, αφού σε περίπτωση επέμβασης της αστυνομίας οι ζημίες της Reload από το "σπάσιμο" των συμφωνιών με τους χορηγούς θα ήταν τεράστιες. Το όνειρο δεν έγινε πραγματικότητα και αυτό που έμεινε ήταν η πίκρα των παιδιών που περίμεναν το event ως "μάννα εξ ουρανού" και, βέβαια, η τεράστια δυσφήμιση της χώρας μας...

Ο Πέτρος Τιτής από τη Reload Entertainment μας δήλωσε για το θέμα τα ακόλουθα:

"Εδώ και αρκετό καιρό εργαζόμαστε σκληρά για να κάνουμε το όραμα του 'ηλεκτρονικού αθλητισμού' πραγματικότητα στην Ελλάδα και να είμαστε ενήμεροι απέναντι σε όλους εκείνους που θέλουν να συμμετάσχουν σε αυτά τα γεγονότα ανά τον κόσμο.

Δυστυχώς, όμως, στις μέρες μας, ένας νέος νόμος αποτρέπει τους οπαδούς του gaming από τις διακρίσεις και από τη συμμετοχή τους σε τέτοιου είδους πανευρωπαϊκές και παγκόσμιες διοργανώσεις. Η εταιρεία Reload Entertainment, με έδρα τη Θεσσαλονίκη, προσπάθησε να διοργανώσει για πρώτη φορά στην Ελλάδα προκριματικό γύρο, με στόχο το Οσλο της Νορβηγίας. Δυστυχώς, το γεγονός αυτό θα έπρεπε να πραγματοποιηθεί κάτω από τη σκιά και το φόβο της αποτροπής του event από τους αρμόδιους της Ασφάλειας, κάτι που μας απέτρεψε από τη διοργάνωσή του με κατάληξη την τελική ακύρωσή του."

5 ΣΕΠΤΕΜΒΡΙΟΥ Παρόμοιες με την προηγούμενη καταγγελίες, που συνοδεύονται και από μηνύσεις, γίνονται στην Αθήνα και την Πάτρα. Αυτή τη φορά το σωματείο των net cafés "εισβάλλει" στις Γενικές Γραμματείες Νέας Γενιάς, Απόδημου Ελληνισμού και Λαϊκής Επιμόρφωσης (Αθήνα) και στην Υπηρεσία Δημοσιονομικού Ελέγχου (Πάτρα). Στόχος πάντοτε να φανεί καθαρά το πόσο παράλογος είναι ο νόμος 3037/2002, αφού καθιστά όλους τους υπολογιστές με Windows εκτός νόμου!

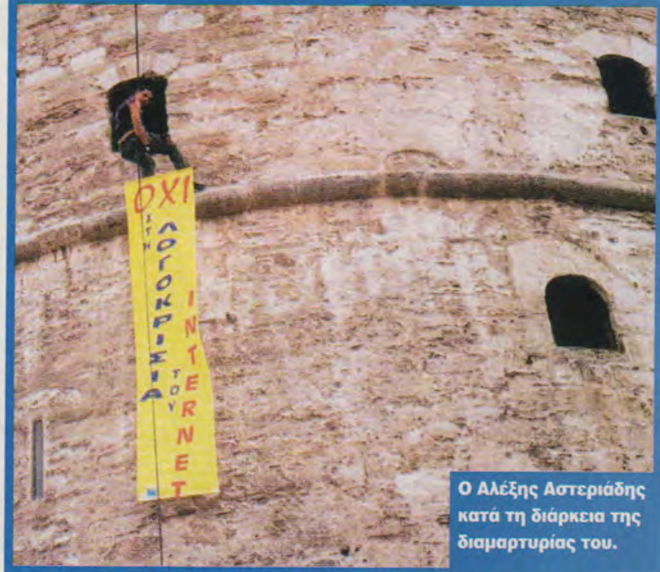
10 ΣΕΠΤΕΜΒΡΙΟΥ Ο Αλέξης Αστεριάδης, ιδιοκτήτης net café στη Θεσσαλονίκη, κρεμιέται από το Λευκό Πύργο με ορειβατική εξάρτυση, κατά τα πρότυπα της Greenpeace, και αναρτά πανό που γράφει: "Οχι στη λογοκρισία του Internet". Τα τηλεοπτικά κανάλια, που μέχρι εκείνη τη στιγμή είχαν καλύψει ελάχιστα το θέμα του νόμου εξαιτίας της... 17 Νοέμβρη, που μονοπωλούσε τον τηλεοπτικό ειδησεογραφικό χρόνο, επιτέλους δραστηριοποιούνται κι έτσι περισσότερος κόσμος μαθαίνει το πρόβλημα που έχει προκληθεί. Η αστυνομία στη συνέχεια συλλαμβάνει τον κ. Αστεριάδη για... παράνομη υπαίθρια διαφήμιση σε αρχαιολογικό χώρο! Ο εισαγγελέας όρισε τακτική δικάσιμο για τον Δεκέμβριο του 2003. Ο έκτακτος ανταποκριτής μας στη Θεσσαλονίκη Παναγιώτης Λιβιτσάνος μίλησε με τον Αλέξη Αστεριάδη:

"Τα πράγματα είναι σοβαρά. Εχει ψηφιστεί ένας παράλογος νόμος που με έφερε σε απόγνωση. Ο νόμος αυτός βγάζει στην ουσία όλους τους Ελληνες παράνομους. Μας πήρε η μπάλα μαζί με κάποιους άλλους των οποίων τις πράξεις γνωρίζετε, κάτι που δεν έχει καμία σχέση με εμάς."

Για το ρίσκο της επένδυσής του δήλωσε:

"Πήρα άδεια λειτουργίας του καταστήματος πριν από 6-7 μήνες, έκανα την επένδυσή μου και ύστερα από 8 μήνες είναι σαν να μου λένε 'κλείστε το μαγαζί σας'. Ενα τέτοιο μαγαζί θέλει πολλά εκατομμύρια, τόσο για το στήσιμο όσο και για τη συντήρησή του. Κάναμε την επένδυσή μας ύστερα από μια έρευνα αγοράς που έλεγε ότι το 85% του τζίρου ενός Internet café προέρχεται από το on-line gaming."

11 ΣΕΠΤΕΜΒΡΙΟΥ Μια σημαδιακή ημέρα, αφού διεξάγεται η πρώτη δίκη ιδιοκτητών net cafés για παράβαση του νόμου 3037. Οι ιδιοκτήτες συνελήφθησαν στη Θεσσαλονίκη επειδή πελάτες τους έπαιζαν... on-line σκάκι και Counter-Strike! Το αποτέλεσμα της δίκης, η αθώωση δηλαδή των κατηγορουμένων λόγω αντισυνταγματικότητας άρθρων του νόμου, χαροποιεί τους ιδιοκτήτες των net cafés και την gaming community, έγκριτοι νομικοί, ωστόσο, υποστηρίζουν πως τίποτα δεν τελείωσε.



Ο Αλέξης Αστεριάδης κατά τη διάρκεια της διαμαρτυρίας του.

Συγκεκριμένα, ο Αναστάσιος Παρθένης, γνωστός δικηγόρος με ειδίκευση σε θέματα Internet και νέων τεχνολογιών, κρούει τον κώδωνα του κινδύνου και δηλώνει: "Οσον αφορά στη συνταγματικότητα του νόμου - χωρίς να θέλω να μειώσω τη χαρά της νίκης - πρέπει να υπογραμμιστεί ότι η αντισυνταγματικότητα ενός νόμου ΔΕΝ κρίνεται (ή αν θέλετε νομικά, δεν κηρύσσεται) από ένα ποινικό δικαστήριο.

Το Δικαστήριο στη Θεσσαλονίκη έκρινε για τη συγκεκριμένη υπόθεση και τα συγκεκριμένα πραγματικά περιστατικά - κοντολογίς, για την αθωότητα ή ενοχή των φερόμενων ως κατηγορουμένων.

Ο ν. 3037/2002 δεν έχει σταματήσει να παράγει έννομες συνέπειες. Σημειώστε το αυτό."

ΝΟΜΟΣ 3037

ΑΝΤΙΔΡΑΣΕΙΣ ΓΙΑ ΤΗΝ "ΑΠΑΓΟΡΕΥΣΗ ΠΑΙΓΝΙΩΝ"

Ο νόμος ήταν φυσικό να προκαλέσει σάλο, τόσο ανάμεσα στους gamers όσο και σε διάφορες κατηγορίες επαγγελματιών που ασχολούνται με τα computer games με τον ένα ή τον άλλο τρόπο.

Στη συνέχεια θα σας μεταφέρουμε ορισμένες σημαντικές δηλώσεις και αντιδράσεις για το νόμο.

Ο Αντώνης Πανώριος, πρόεδρος του Δ.Σ. της ΝΤΕΣΠΕΚ Πολυμέσα Συστήματα Α.Ε., δήλωσε στο "PC Master" τα εξής:

"Με αφορμή το αφιέρωμά σας για το νόμο 3037/2002, ο οποίος απαγορεύει μεταξύ άλλων την εγκατάσταση και χρήση παιχνιδιών για ηλεκτρονικούς υπολογιστές και κονσόλες παιχνιδιών (Video Games), θα θέλαμε να γνωρίζετε την άποψή μας: Στην προσπάθειά του ο νομοθέτης να απαγορεύσει τη χρήση των γνωστών 'κουλοχέρηδων', 'φρουτακίων' και άλλων συναφών προς τον τζόγο συσκευών θέσπισε έναν νόμο ο οποίος βασίζεται στη θεωρία 'Ψυπονάει χέρι, κόβω κεφάλι'. Δηλαδή, προκειμένου να πετύχει το ανωτέρω, προσπάθησε να κλείσει και κάθε πιθανό 'παράθυρο' που ο 'κατεργάρης Ελληνας' θα έβρισκε προκειμένου να κάνει τη 'δουλειά του', παρά την ύπαρξη του νόμου.

Ομως, κατά τη γνώμη μας, στην προσπάθειά του αυτή για αποφυγή κάθε πιθανής κατάχρησης του νόμου και την επίσης πιθανή εφεύρεση άλλου 'νόμιμου' τρόπου προκειμένου να συνεχίσει ο παραβάτης το επικερδές έργο του, υπερέβαλε δημιουργώντας έναν νόμο 'τέρας', που απαγορεύει τα πάντα.

Απαγορεύει τα παιχνίδια στον υπολογιστή και τις κονσόλες (ακόμα και τα GameBoy των παιδιών είναι παράνομα όταν παίζονται σε ιδιωτικό ή δημόσιο χώρο...), απαγορεύει τη χρήση μέσων επίδειξης (demos) προϊόντων ψυχαγωγίας, ακόμα και εκπαιδευτικού λογισμικού, ουσιαστικά κλείνει τα Internet Cafés, αφήνοντας ενεργούς πολίτες χωρίς πρόσβαση στο Διαδίκτυο και, για να δώσουμε και μια εύθυμη νότα στην υπερβολή του νόμου, μπορούμε να πούμε ότι απαγορεύει ακόμα και την 'πασιέντζα' των Windows...

Η σύγχυση που έχει επιφέρει ο νόμος είναι πολύ μεγάλη, καθώς θίγονται εκτός των επιχειρήσεων του κλάδου της πληροφορικής, οι επιχειρήσεις Internet Café, τα καταστήματα λιανικής πώλησης, οι αλυσίδες τεχνολογίας και όλοι οι πολίτες οι οποίοι, παίζοντας παιχνίδια στο PC τους ή στις κονσόλες χειρός ή της τηλεόρασής τους, σε δημόσιο χώρο ή στο σπίτι τους, 'παρανομούν' με βάση τον ισχύοντα νόμο.

Επιπλέον των ανωτέρω, έχουμε παρατηρήσει από κάθε είδους μέσα ενημέρωσης (ηλεκτρονικά και έντυπα) ανά τον κόσμο μια γενική κατακραυγή της χώρας μας για την παγκόσμια πρωτοτυπία και πρωτοβουλία να απαγορευτεί η πρόσβαση πολιτών σε προϊόντα πνεύματος και πολιτισμού.

Παρακαλούμε τις υπεύθυνες αρχές όπως, αφού δουν με θετικό τρόπο τις παρατηρήσεις που διατυπώνουν οι φορείς της κοινής γνώμης, αφού και οι ίδιοι διαπιστώσουν την 'υπερβολή', να επαναδιατυπώσουν σωστά το νόμο, στοχεύοντας αυτή τη φορά σε αυτούς τους 'επαγγελματίες' που παρανομούν χρησιμοποιώντας αυτή τη μορφή του τζόγου για να πλουτίσουν."



"Πώς τολμάτε να συλλάβετε εμένα, τον ατρόμητο Duke; Και ποιος είναι αυτός ο νόμος 3037;"

Δηλώσεις στο "PC Master" για το νόμο 3037/2002 έκανε και ένας ιδιοκτήτης net café, ο Κώστας Λαζόπουλος από το CyberNet. Ας δούμε τι μας είπε:

"Το κατάστημά μου υπήρξε από τα πρώτα Internet cafés που προσέφερε οργανωμένο online gaming. Ο υπογράφων, δηλαδή, μπορεί να κατηγορηθεί ως ηθικός αυτουργός σε πολλά 'εγκλήματα' και 'πνευματικός πατέρας' πολλών 'εγκληματιών' συναδέλφων.



ΦΥΛΑΚΙΣΤΕ ΤΟΥΣ GAMERS!

Πριν να ξεκινήσουμε τη δραστηριότητά μας, επικοινωνήσαμε με τα αρμόδια υπουργεία (Εσωτερικών και Οικονομικών) και τις αρμόδιες υπηρεσίες (Αστυνομία, Δήμο, Διεύθυνση Υγιεινής της Νομαρχίας κ.λπ.) ενημερώνοντας ως προς το αντικείμενο εργασιών μας και τον τρόπο λειτουργίας μας. Ζητήσαμε να μάθουμε τις προϋποθέσεις χορήγησης άδειας λειτουργίας. Με τις ευλογίες, λοιπόν, του κράτους (ναι, και της ίδιας κυβέρνησης που υπάρχει και σήμερα) ξεκινήσαμε νομιμότατα να λειτουργούμε. Υστερα από μερικά χρόνια, το ίδιο κράτος, επικαλούμενο λόγους αδυναμίας ελέγχου (!) επαγγελματιών, που καταχράστηκαν την τεχνολογία και ασχολήθηκαν με δραστηριότητες που κατά το νόμο είναι παράνομες, έρχεται και ονομάζει την ίδια δραστηριότητα που ενέκρινε παλαιότερα, παράνομη.

Σήμερα, παιχνίδια υπολογιστών τα οποία πωλούνται νομιμότατα στα καταστήματα και μπορεί ο καθένας να τα αγοράσει, θεωρούνται παράνομα αν τα εγκαταστήσει και τα παίξει. Υπάρχει καμιά λογική σ' αυτό; Γιατί μπορεί να τ' αγοράσει κάποιος αν δεν μπορεί να τα εγκαταστήσει ή να τα χρησιμοποιήσει; Είναι νόμιμη η πώληση ενός προϊόντος όταν απαγορεύεται η χρήση του;

Οσον αφορά στα παιχνίδια στο Internet: Το κατάστημά μου, όπως και όλα τα ανάλογα καταστήματα, προσφέρουν υπηρεσίες Internet. Σε όλα σχεδόν τα sites υπάρχουν links για παιχνίδια. Μπορούν οι επαγγελματίες να απομονώσουν τα links αυτά που διαθέτει η κεντρική σελίδα και να απαγορεύσουν την είσοδο των πελατών τους σ' αυτά; Και με ποιο δικαίωμα; Σε επιστολή μου προς την Εθνική Επιτροπή Τηλεπικοινωνιών με παρέπεμψαν στο Υπουργείο Μεταφορών & Επικοινωνιών. Αν δεν είναι δική τους δουλειά, πώς το κράτος τη θεωρεί δική μας; Δεν θα ήταν λογικό να τεθεί ως θέμα στη συγκεκριμένη επιτροπή ή έστω στους Internet Service Providers, οι οποίοι και τη γνώση και τα μέσα διαθέτουν;

ΟΝΟΜΑ-ΕΠΩΝΥΜΟ ΒΟΥΛΕΥΤΗ: ΣΤΕΦΑΝΟΣ ΜΑΝΟΣ
ΚΟΙΝΟΒΟΥΛΕΥΤΙΚΗ ΟΜΑΔΑ: ΑΝΕΞΑΡΤΗΤΟΣ (ΟΙ ΦΙΛΕΛΕΥΘΕΡΟΙ)
ΕΚΛΟΓΙΚΗ ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑ: Α΄ΑΘΗΝΩΝ

ΕΡΩΤΗΣΗ

Προς τον Υπουργό Οικονομίας και Οικονομικών
Θέμα: Τέρμα στον παραλογισμό

Ο νόμος 3037/2002 απαγορεύει τη χρήση οποιωνδήποτε ηλεκτρονικών παιχνιδιών σε δημόσιους και ιδιωτικούς χώρους. Το μέγεθος του παραλογισμού του νόμου αποδεικνύεται από το γεγονός ότι, βάση του νόμου, κινδυνεύω να χαρακτηριστώ παράνομος μόνο και μόνο επειδή στον ηλεκτρονικό υπολογιστή μου είναι εγκατεστημένα (από το εργοστάσιο παραγωγής του) ηλεκτρονικά παιχνίδια. Μόνο ως λάθος εκ παραδρομής μπορεί να εκληφθεί ένας τέτοιος πρωτοφανής και ισοπεδωτικός νόμος!

Ερωτάται ο κ. Υπουργός:

1. Προτίθεται ο κ. Υπουργός να ανακαλέσει ή να τροποποιήσει τον νόμο 3037/2002 ή κινδυνεύω να συλληφθώ την ώρα που απαντώ στις ερωτήσεις γνώσεων στο παιχνίδι του δικτυακού τόπου της Βουλής http://www.parliament.gr/kids/psychagwgia/;

Αθήνα, 17 Σεπτεμβρίου 2001
Ο Ερωτών Βουλευτής

Στέφανος Μάνος
Α΄Αθηνών

Ποιους άραγε θα ψηφίσουν αύριο οι gamers όταν θα έχουν δικαίωμα ψήφου και... ποιους θα μαυρίσουν;

Ερχόμαστε στο θέμα της χρήσης του υπολογιστή από τον πελάτη μας. Γνωρίζετε, φυσικά, ότι υπάρχουν χιλιάδες παιχνίδια σε πολλά sites, τα οποία μπορεί κάποιος να κατεβάσει την ίδια στιγμή, να τα εγκαταστήσει στο σκληρό δίσκο και να τα παίξει. Πώς γίνεται να καθιστά το κράτος υπεύθυνο τον καταστηματάρχη για

ΤΟ E-GOV.GR ΓΙΑ ΤΗΝ "ΑΠΑΓΟΡΕΥΣΗ ΠΑΙΓΝΙΩΝ"

Αντίδραση για το νόμο υπήρξε και από την πανεπιστημιακή κοινότητα, και συγκεκριμένα από το Εργαστήριο Ηλεκτρονικής Διακυβέρνησης του τμήματος Πληροφορικής και Τηλεπικοινωνιών του Πανεπιστημίου Αθηνών, που διατηρεί το site http://www.e-gov.gr/. Το σχετικό κείμενο, που δημοσιεύθηκε στις σελίδες του site, έχει ως εξής:

"Στον Ιστοχώρο Ηλεκτρονικής Διακυβέρνησης e-Gov.gr έχουν κατατεθεί πολλές ερωτήσεις που αφορούν στο νόμο 3037/2002 'Περί απαγόρευσης παιγνίων' και τις συνέπειες που απορρέουν από την εφαρμογή του.
Το Εργαστήριο Ηλεκτρονικής Διακυβέρνησης του Τμήματος Πληροφορικής και Τηλεπικοινωνιών του Πανεπιστημίου Αθηνών, με τη συνδρομή των έμπειρων ειδικευμένων συνεργατών του, θα μελετήσει το θέμα συνολικά, κυρίως από την τεχνική και τη νομική πλευρά, και σύντομα θα σας παρουσιάσουμε τις τεκμηριωμένες απόψεις μας. Επειδή, όμως, το θέμα είναι επίκαιρο και απασχολεί την ελληνική και διεθνή κοινή γνώμη με πλήθος δημοσιευμάτων, θεωρούμε αναγκαίο να σημειώσουμε τα παρακάτω:

1. Η αναγκαιότητα ρύθμισης του θεσμικού πλαισίου για τον παράνομο τζόγο ήταν εκ των πραγμάτων απαραίτητη, λόγω των κοινωνικών φαινομένων που παρατηρήθηκαν στη χώρα μας.

2. Το σχετικό σχέδιο νόμου 'Απαγόρευση παιγνίων' του Υπουργείου Οικονομίας και Οικονομικών συζητήθηκε επί της αρχής και κατ' άρθρο και ψηφίστηκε στο Ελληνικό Κοινοβούλιο στις 10 και 11 Ιουλίου 2002 (Γ' Νομοθετική Εργασία). Στα άρθρα του νόμου, τα οποία περιλαμβάνουν ορισμούς για τις κατηγορίες παιγνίων καθώς και το πεδίο ισχύος της απαγόρευσης (δημόσιος ή ιδιωτικός χώρος), γίνεται αντιληπτή η ατελής προσέγγιση του νομοθέτη. Επειδή, όμως, κανείς νόμος δεν είναι τέλειος, το θέμα ανάγεται πλέον, στην παρούσα περίοδο, στον τρόπο εφαρμογής των διατάξεων αυτών.

3. Η δυσκολία εφαρμογής των διατάξεων μπορεί να οδηγήσει σε υπερβάλλουσα και τυπολατρική εφαρμογή του νόμου, με πολλαπλασιαστικά αρνητικά αποτελέσματα.

4. Η τεχνολογία θα πρέπει να βρει και στη χώρα μας γόνιμο έδαφος για να αναπτυχθεί σε όλους τους τομείς. Κάθε μορφής εμπόδιο αποβαίνει μακροπρόθεσμα εις βάρος της προόδου και του τεχνολογικού εκσυγχρονισμού.

5. Ειδικότερα, η χρήση του Διαδικτύου και των τηλεπικοινωνιών έχει βαρύνουσα σημασία για όλες τις δραστηριότητές μας. Οι τυχόν περιορισμοί στην ψυχαγωγία μας μέσω Internet ή κινητής τηλεφωνίας είναι εκτός πραγματικότητας. Τα Internet Cafés δεν πρέπει να αντιμετωπίζονται ως χώρος 'παράνομου τζόγου'. Θα πρέπει όλοι να επιλέξουμε το δύσκολο δρόμο να βρούμε την πρέπουσα λύση, με λογική και αμοιβαία εμπιστοσύνη, και να αποφεύγουμε ισοπεδωτικές γενικεύσεις."

ΝΟΜΟΣ 3037

τον τρόπο που θα χρησιμοποιήσει ο πελάτης τον υπολογιστή; Εχουμε το δικαίωμα να επεμβαίνουμε την ώρα που ο πελάτης παίζει ένα παιχνίδι, να παριστάνουμε τον αστυνομικό και να του απαγορεύουμε αυτή την 'παράνομη' δραστηριότητα; Ο κ. Δαφέρμος τι γνώμη έχει γι' αυτό;

Αν ένας πελάτης μας αγοράσει ένα παιχνίδι που δεν μπορούμε εμείς να του προσφέρουμε και το φέρει και το εγκαταστήσει στον υπολογιστή μας, θα τον τραβήξουμε από το αυτί και θα τον πετάξουμε έξω από το κατάστημα;

Ο νομοθέτης δεν γνωρίζει τι είναι η κοινωνία της πληροφορίας. Γι' αυτόν κοινωνία της πληροφορίας είναι μόνο το TAXIS (στις εφορίες) και τα Κ.Ε.Π. (Κέντρα Εξυπηρέτησης Πολιτών), που με τόσο καμάρι εγκαινιάζουν οι πολιτικοί. Δεν είναι το Zone, όπου μαζευόμαστε εκατοντάδες φίλοι από όλον τον κόσμο (κάτι θαυμάσιο για εμάς αλλά και για όποιον έχει μπει τουλάχιστον μία φορά) και παίζουμε Age of Empires, κάνουμε 'χαβαλέ', ανταλλάσσουμε εμπειρίες, μιλάμε για τα προβλήματά μας, επικοινωνούμε και ψυχαγωγούμαστε. Θέλουν να χωρίσουν τις πληροφορίες σε 'καλές' και 'κακές' και να αναβιώσουν την Ιερά Εξέταση, ρίχνοντας ό,τι έχει σχέση με computer games στην πυρά.

Εχοντας κάποιος υπόψη τα παραπάνω, καταλαβαίνει γιατί έχουμε γίνει ρεζίλι διεθνώς. Το ερώτημα είναι: θα ευαισθητοποιηθεί, επιτέλους, κανένας από τους κυβερνώντες; Σε λίγους μήνες η χώρα μας καλείται να προεδρεύσει στην Ευρωπαϊκή Ενωση. Δεν είναι ντροπή για όλους η στάση μας απέναντι στην τεχνολογία;

Πρόσφατα δικαστήριο αθώωσε ιδιοκτήτες Internet café, κρίνοντας μάλιστα το συγκεκριμένο νομοσχέδιο ως αντισυνταγματικό. Αυτό δεν πρέπει να κάνει τους αρμόδιους να αναθεωρήσουν το νομοσχέδιο και να προχωρήσουν σε διευκρινίσεις σχετικά με τη δική μας λειτουργία; Δεν είναι κακό να παραδεχτεί κάποιος ότι πραγματικά το νομοσχέδιο είναι λάθος ή ότι λάθος ήταν η εφαρ-

ΟΙ ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ ΜΑΣ ΣΤΟΝ ΥΦΥΠΟΥΡΓΟ ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΩΝ ΚΑΙ ΤΑ ΠΟΛΙΤΙΚΑ ΚΟΜΜΑΤΑ

Το "PC Master", θέλοντας να παρουσιάσει στους αναγνώστες του την επίσημη θέση της κυβέρνησης για το νόμο "Περί απαγόρευσης παιγνίων", έστειλε το e-mail που θα διαβάσετε στη συνέχεια προς τον υφυπουργό Οικονομικών κ. Φωτιάδη, ο οποίος κατέθεσε το νομοσχέδιο προς ψήφιση και το υποστήριξε στη Βουλή. Παρόμοιο κείμενο απεστάλη και στα άλλα πολιτικά κόμματα, τα οποία σύσσωμα, άλλωστε, ψήφισαν υπέρ του νόμου. Φυσικά, απάντηση δεν λάβαμε από κανέναν...

"Κύριε υφυπουργέ,

Ονομάζομαι Βαγγέλης Κράτσας και είμαι αρχισυντάκτης του περιοδικού 'PC Master'. Ενόψει ενός μεγάλου αφιερώματος που ετοιμάζουμε σχετικά με το νόμο 3037 "Περί απαγόρευσης παιγνίων", θα θέλαμε τις απαντήσεις σας σε ορισμένα ερωτήματά μας, για τις οποίες ευχαριστούμε προκαταβολικά. Οι ερωτήσεις που θα θέλαμε να σας θέσουμε είναι οι ακόλουθες:

1. Με το άρθρο 2.1 απαγορεύεται η εγκατάσταση παιγνίων για υπολογιστές σε κάθε δημόσιο ή ιδιωτικό χώρο. Ηταν όντως στόχος σας να απαγορεύσετε πλήρως τη χρήση παιχνιδιών για υπολογιστές στη χώρα μας; Αν ναι, γιατί επιτρέπεται η εμπορία και διακίνησή τους; Δεν παραπλανάται έτσι ο καταναλωτής, ο οποίος αγοράζει κάτι που δεν μπορεί να χρησιμοποιήσει νόμιμα; Αν όχι, γιατί δεν διαχωρίζετε σαφώς τα παιχνίδια τζόγου από τα απλά ψυχαγωγικά παιχνίδια για υπολογιστές και τα βάζετε όλα μαζί στο ίδιο τσουβάλι, βαφτίζοντάς τα "ηλεκτρονικά διεξαγόμενα παίγνια" και απαγορεύοντάς τα;

2. Δηλώσατε στο TV100 πως η αστυνομία είναι αρμόδια να κάνει το διαχωρισμό ανάμεσα σε νόμιμα και παράνομα παιχνίδια. Πώς θα γίνει αυτό, τη στιγμή που ο νόμος δεν προβλέπει κάτι τέτοιο, αλλά απαγορεύει συλλήβδην όλα τα παιχνίδια για υπολογιστή, ανεξάρτητα από το αν είναι ψυχαγωγικά ή μη; Με ποια κριτήρια θα κρίνει η αστυνομία; Πώς θα προστατευθεί ο πολίτης από τυχόν αυθαιρεσίες στην εφαρμογή του νόμου, όταν αυτός δεν του προσφέρει καμία δυνατότητα να είναι νομοταγής, ακόμα κι αν παίζει φιδάκι στο κινητό του;

3. Το περιοδικό μας διοργανώνει κάθε χρόνο μία εκδήλωση, η οποία ονομάζεται "Grand Prix". Πρόκειται για έναν διαγωνισμό σε παιχνίδια για υπολογιστές, τριήμερης διάρκειας, και ο τελικός νικητής σε κάθε παιχνίδι κερδίζει 1.500 ευρώ. Δεν απαιτείται παράβολο για τη συμμετοχή, είναι ελεύθερη για όλους τους αναγνώστες μας, οι οποίοι απλώς προσκομίζουν ένα κουπόνι δωρεάν συμμετοχής που δίνουμε σε τεύχος του περιοδικού. Ο νόμος 'Απαγόρευση παιγνίων' μάς απαγορεύει να διεξάγουμε πλέον αυτό το ετήσιο τουρνουά, μια και κινδυνεύουμε με κατάσχεση των υπολογιστών και βαρύτατα πρόστιμα. Για ποιον λόγο είμαστε παράνομοι; Ποιους ενοχλεί ένα τουρνουά παιχνιδιών σε υπολογιστές;

4. Τα net cafés που φιλοξενούσαν παιχνίδια για υπολογιστές αναγκάζονται να κλείσουν ή να περιορίσουν τη λειτουργία τους μόνο στην παροχή υπηρεσιών Διαδικτύου. Για ποιον λόγο πρέπει να υποβληθούν σε τέτοια ταλαιπωρία και οικονομικό μαρασμό, επειδή κάποιοι κακοί επαγγελματίες χρησιμοποιούσαν τα καταστήματά τους για φρουτάκια και παράνομο τζόγο; Με ποιον νόμιμο τρόπο θα ελέγχουν τα net cafés τους πελάτες τους που κάνουν χρήση του Διαδικτύου για το ότι δεν παίζουν on-line παιχνίδια, χωρίς να παραβιάζεται το απόρρητο των επικοινωνιών;

5. Ο νόμος 3037 έχει εκθέσει τη χώρα μας διεθνώς. Εκατοντάδες δημοσιεύματα φτάνουν ακόμα και στο σημείο να συστήνουν στους τουρίστες να μην επισκέπτονται τη χώρα μας, επειδή μπορεί να συλληφθούν στο δρόμο όταν παίζουν ένα παιχνίδι σε κονσόλα χειρός ή στο κινητό τηλέφωνό τους. Πολλοί ξένοι δημοσιογράφοι μάς παρομοιάζουν με την Κίνα στο θέμα της αντιμετώπισης των νέων τεχνολογιών και του Διαδικτύου. Παγκοσμίως έχει δημιουργηθεί μια ιδιαίτερα άσχημη εντύπωση για τη χώρα μας, η οποία, φυσικά, ενισχύεται από τους γνωστούς κύκλους που προωθούν ανθελληνικά συμφέροντα. Η είδηση 'gaming is banned in Greece' έχει ήδη κάνει το γύρο του κόσμου και το κύρος της χώρας πλήττεται ολοένα περισσότερο. Σκοπεύετε να κάνετε κάτι γι' αυτό;

Με εκτίμηση,
Βαγγέλης Κράτσας
Αρχισυντάκτης 'PC Master'"

ΦΥΛΑΚΙΣΤΕ ΤΟΥΣ GAMERS!



Ο ΑΝΑΣΤΑΣΙΟΣ ΠΑΡΘΕΝΗΣ ΓΡΑΦΕΙ ΓΙΑ ΤΟ ΝΟΜΟ

Ο δικηγόρος Αναστάσιος Παρθένης, από τους πλέον ειδικούς στη χώρα μας σε θέματα Internet και νέων τεχνολογιών νομικούς, δημοσίευσε στην προσωπική σελίδα του (http://parthenis.gr/3037-02.html) ένα κείμενο-καταπέλτη για το νέο νόμο. Αναδημοσιεύουμε ένα μικρό απόσπασμα (για να το διαβάσετε ολόκληρο, πηγαίνετε στη σελίδα που προαναφέραμε):

"Ν. 3037/2002 - Το Αίσχος Μας
Αν δεν έχετε ακόμη αντιληφθεί το θέμα, σας πληροφορούμε ότι ο ν. 3037/2002 απαγορεύει τη χρήση ηλεκτρονικών παιχνιδιών (και μέσω Internet) είτε η χρήση γίνεται σε ιδιωτικό χώρο είτε σε δημόσιο χώρο.

Οχι, το παραπάνω εδάφιο δεν αποτελεί αστείο. Αποτελεί κουταμάρα αυτών που ο λαός συντηρεί με τους φόρους που πληρώνει, προκειμένου να έχουμε στη χώρα μας Κράτος Δικαίου και Προνοίας.
Η σοβαροφάνεια και γελοιότητα των πολιτικών μας λίγες φορές ξεσκεπάζεται. Αυτή τη φορά, ο νόμος 3037/2002 θα μείνει στην ιστορία ως ένας από τους πιο γελοίους στη νομοθετική ελληνική ιστορία. Αυτή τη φορά τα κουστούμια της Βουλής δεν μπόρεσαν να ξεγελάσουν τον 'λαουτζίκο' και έδειξαν ότι πραγματικά δεν διαβάζουν τι υπογράφουν και δεν ακούν τι λένε."

μογή του εναντίον των δικών μας καταστημάτων. Κακό είναι να εμμένει κανείς σε κάτι, όταν ΓΝΩΡΙΖΕΙ ότι είναι λάθος.

Συμφωνώ με την εξάλειψη του παράνομου τζόγου. Προς θεού, όμως, δεν μπορεί να υπάρχει ένα ισοπεδωτικό νομοσχέδιο, που το μόνο που έχει καταφέρει είναι να ανοίξει μια λεωφόρο στη λειτουργία των κατ' όνομα Internet cafés και κοινών φρουτάδικων κατά ιδιότητα και να κλείνει πλήθος νομιμότατων καταστημάτων, τα οποία δεν έχουν καμιά απολύτως σχέση με τα προηγούμενα. Δεν υπάρχει καμιά περίπτωση να αντέξει ένα κανονικό Internet café με όλο αυτό το κυνηγητό που γίνεται αυτή τη στιγμή από την πλευρά της πολιτείας. Τα μόνα που δουλεύουν αυτή τη στιγμή ανενόχλητα είναι τα 'φρουτάκια' με υπολογιστές, επειδή έχουν τη δυνατότητα με ένα κλικ να σβήνουν τα δικά τους παιχνίδια με πολύ απλό τρόπο, χωρίς να αφήνουν κανένα ίχνος στον υπολογιστή, και να τα γυρνούν σε σελίδες Internet. Εμείς δεν έχουμε τη δυνατότητα αυτή, ούτε και τη δυνατότητα να τοποθετούμε κάμερες στο εξωτερικό των καταστημάτων μας ή να πληρώνουμε τσιλιαδόρους για να λειτουργούμε παράνομα. Εμείς δεν βάζουμε φιμέ τζάμια, παραβάν, κρυφές πόρτες...

Αν η κυβέρνηση θέλει να κλείσει τα μαγαζιά μας, ας μην κρύβεται πίσω από παιδιάστικες δικαιολογίες. Διαφορετικά, ας διαχωρίσει τα δικά μας καταστήματα και ας μην περιμένει από εμάς να δώσουμε λύσεις σε θέματα στα οποία δεν έχουν δοθεί λύσεις παγκοσμίως. Η δική μας δουλειά είναι να μισθώνουμε τον υπολογιστή στον πελάτη και να του παρέχουμε τη σύνδεση στο Internet. Το κράτος διαθέτει αρκετούς τεχνοκράτες που μπορούν να εγγυηθούν για τα λεγόμενά μου, αν θέλουν να δουν το θέμα αντικειμενικά. Οι ίδιοι μπορούν να προβούν και σε σύνταξη ελεγκτικών επιτροπών, οι οποίες θα διαπιστώνουν αν διενεργείται τζόγος στα καταστήματά μας. Είμαστε ανοικτοί σε κάθε έλεγχο."

Ερώτηση για το νόμο στη Βουλή

Επιτέλους, ένας βουλευτής ευαισθητοποιήθηκε και κατέθεσε ερώτηση στη Βουλή για το νόμο 3037. Πρόκειται για τον κ. Στέφανο Μάνο, ο οποίος στην ερώτησή του αναφέρει τα ακόλουθα:

"Προς τον Υπουργό Οικονομίας και Οικονομικών
Θέμα: Τέρμα στον παραλογισμό

Ο νόμος 3037/2002 απαγορεύει τη χρήση οποιωνδήποτε ηλεκτρονικών παιχνιδιών σε δημόσιους και ιδιωτικούς χώρους. Το μέγεθος του παραλογισμού του νόμου αποδεικνύεται από το γεγονός ότι, βάσει του νόμου, κινδυνεύω να χαρακτηριστώ παράνομος μόνο και μόνο επειδή στον ηλεκτρονικό υπολογιστή μου είναι εγκατεστημένα (από το εργοστάσιο παραγωγής του) ηλεκτρονικά παιχνίδια. Μόνο ως λάθος εκ παραδρομής μπορεί να εκληφθεί ένας τέτοιος πρωτοφανής και ισοπεδωτικός νόμος!

Ερωτάται ο κ. Υπουργός:
1. Προτίθεται ο κ. Υπουργός να ανακαλέσει ή να τροποποιήσει το νόμο 3037/2002 ή κινδυνεύω να συλληφθώ την ώρα που απαντώ στις ερωτήσεις γνώσεων στο παιχνίδι του δικτυακού τόπου της Βουλής http://www.parliament.gr/kids/psychagwgia/;
Αθήνα, 17 Σεπτεμβρίου 2001"

Η ΑΝΤΙΔΡΑΣΗ ΤΗΣ Ε.Π.Υ. ΓΙΑ ΤΟ ΝΟΜΟ

Ο πρόεδρος της Ελληνικής Εταιρείας Επιστημόνων Η/Υ και Πληροφορικής (Ε.Π.Υ.) Σπύρος Μπακογιάννης δήλωσε για το νόμο 3037/2002 τα εξής:

"Πιστεύουμε πως ο συγκεκριμένος νόμος ορθώς προσπαθεί να απαγορέψει τα μηχανήματα παράνομου τζόγου, καθώς αποτέλεσαν εστία δημιουργίας νοσηρών φαινομένων τα τελευταία χρόνια.
Η αντιμετώπιση των φαινομένων αυτών προσκρούει κυρίως στην αδυναμία άσκησης ελέγχου από μέρους των διωκτικών αρχών και το γεγονός αυτό πιθανότατα αποτέλεσε την αιτία της καθολικής απαγόρευσης.
Η εξαίρεση των καταστημάτων που προσφέρουν αμιγώς και αποκλειστικώς πρόσβαση στο Διαδίκτυο ασφαλώς δεν είναι ικανοποιητική και, φυσικά, προκαλεί προβλήματα ερμηνείας στο πού σταματάει η πρόσβαση στο Δίκτυο και πού αρχίζει η παράνομη on-line δραστηριότητα.
Θεωρούμε ότι οι προσπάθειες του Πανελλήνιου Σωματείου Ιδιοκτητών Καταστημάτων Εκμίσθωσης Η/Υ και Παροχής Υπηρεσιών Internet ορθώς κινούνται προς την εξαίρεση από την απαγόρευση όσων ηλεκτρονικών παιχνιδιών νομίμως κυκλοφορούν στην ελληνική αγορά, υπό την αυστηρή προϋπόθεση, βέβαια, ότι οι συμμετέχοντες στα παιχνίδια αυτά δεν θα έχουν οικονομικό όφελος ή ζημία, και έχουν την απόλυτη συμπαράστασή μας."

ΝΟΜΟΣ 3037

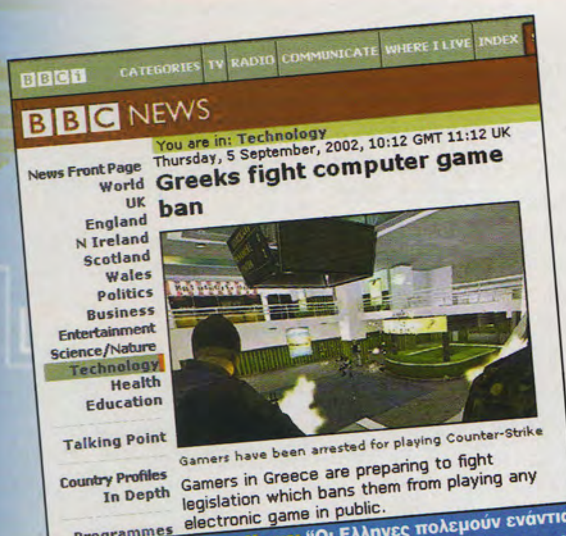
ΤΙ ΕΓΡΑΨΕ Ο ΞΕΝΟΣ ΤΥΠΟΣ

Σε αυτές τις σελίδες σάς παρουσιάζουμε μερικά από τα δεκάδες δημοσιεύματα σε διεθνή sites για το νόμο. Οπως βλέπετε, μας πήρανε χαμπάρι για τα καλά...

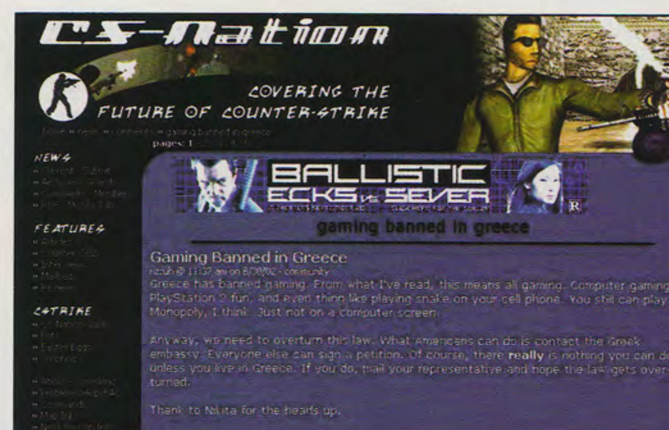
Οι διεθνείς αντιδράσεις για το νόμο υπήρξαν πραγματικά καταιγιστικές. Οφείλω να ομολογήσω πως κοκκίνισα διαβάζοντας δημοσιεύματα εγκυρότατων γραπτών και ηλεκτρονικών εντύπων, που εξέφραζαν τη... λύπη και τη συμπάθειά τους για τα δεινά που περνάμε, λες κι είμαστε όχι ευρωπαϊκό κράτος αλλά τριτοκοσμική χώρα (μήπως είμαστε όντως, τελικά;). Αλλοι άρπαξαν την ευκαιρία να πλήξουν τον τουρισμό μας, συστήνοντας στους αναγνώστες τους να προσέχουν όταν επισκεφθούν την Ελλάδα, μη τυχόν και τους πιάσουν να παίζουν GameBoy στο δρόμο! Σε μεγάλα και έγκυρα fora διαβάσαμε μηνύματα του τύπου "thank God I live in America" και τα τοιαύτα, ενώ πολλοί δεν πίστευαν την είδηση και η πρώτη αντίδρασή τους ήταν πως "σίγουρα πρόκειται για άλλη μία από τις ψεύτικες διαδόσεις που κυκλοφορούν στο Internet". Με το θέμα ασχολήθηκε μάλιστα και η ISFE (Interactive Software Federation of Europe), μέλη της οποίας είναι κολοσσοί, όπως η Microsoft και η Sony, η οποία σε αναφορά της στις 13 Σεπτεμβρίου σημειώνει πως ο νόμος είναι αντίθετος με άρθρα ευρωπαϊκών συνθηκών, τα οποία έχει υπογράψει η χώρα μας, και προειδοποιεί πως, εάν ο νόμος δεν ανακληθεί, θα απευθυνθεί στην Ευρωπαϊκή Επιτροπή ζητώντας κατάργηση των άρθρων του που απαγορεύουν την εγκατάσταση και χρήση game software.

Φυσικά, η χώρα μας έγινε περίγελος (δείτε παρακάτω τα κόμιξ που δημοσιεύθηκαν για το θέμα) και ρεζίλι από άκρη σε άκρη του πλανήτη, αλλά με κάτι τέτοια δεν... ιδρώνει φαίνεται το αυτί των πολιτικών μας!

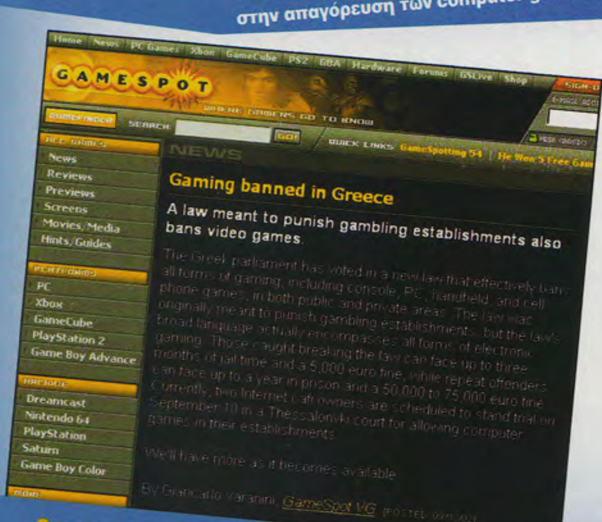
Απολαύστε στη συνέχεια το διασυρμό μας σε όλο το μεγαλείο του και... χωρίς λόγια. Δεν χρειάζονται άλλωστε.



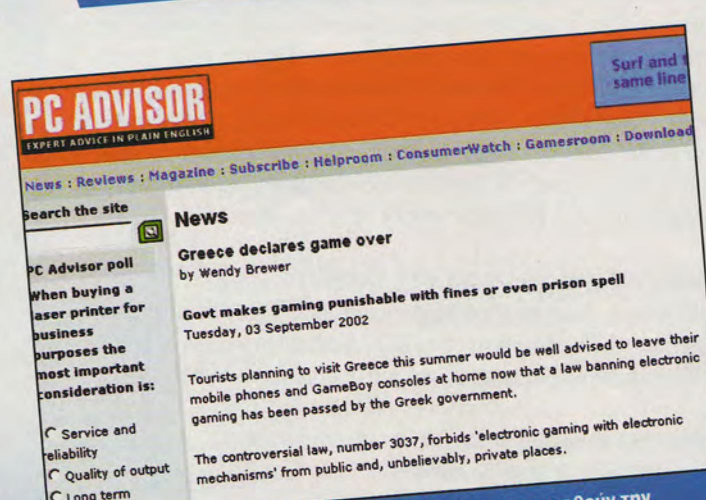
BBC News: "Οι Ελληνες πολεμούν ενάντια στην απαγόρευση των computer games."



CS-Nation: "Η Ελλάδα απαγόρευσε το gaming."



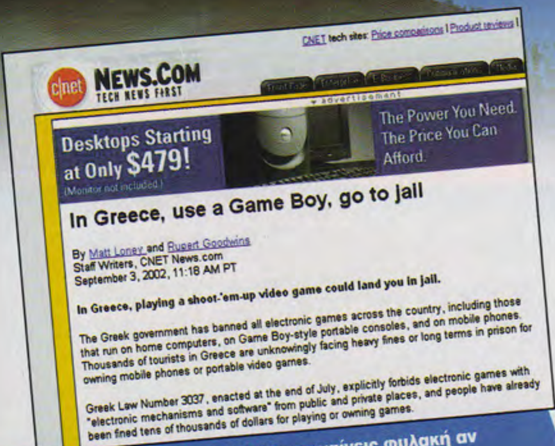
Gamespot: "Ενας νόμος που προορίζεται να τιμωρήσει τον παράνομο τζόγο απαγορεύει επίσης τα video games."



PC Advisor: "Οι τουρίστες που σχεδιάζουν να επισκεφθούν την Ελλάδα θα είναι καλό να αφήσουν σπίτι τους τα κινητά και τα GameBoy τους."



ΦΥΛΑΚΙΣΤΕ ΤΟΥΣ GAMERS!



CNET tech sites: Price comparisons | Product reviews |

NEWS.COM TECH NEWS FIRST

In Greece, use a Game Boy, go to jail

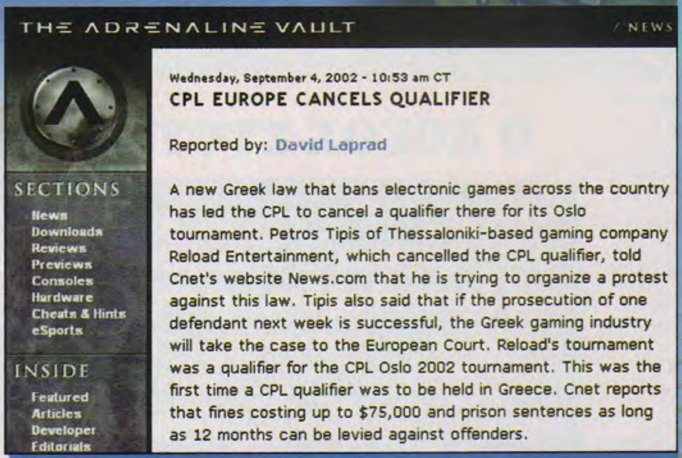
By Matt Loney and Rupert Goodwins
Staff Writers, CNET News.com
September 3, 2002, 11:18 AM PT

In Greece, playing a shoot-'em-up video game could land you in jail.

The Greek government has banned all electronic games across the country, including those that run on home computers, on Game Boy-style portable consoles, and on mobile phones. Thousands of tourists in Greece are unknowingly facing heavy fines or long terms in prison for owning mobile phones or portable video games.

Greek Law Number 3037, enacted at the end of July, explicitly forbids electronic games with "electronic mechanisms and software" from public and private places, and people have already been fined tens of thousands of dollars for playing or owning games.

News.Com: "Στην Ελλάδα πηγαίνεις φυλακή αν χρησιμοποιήσεις GameBoy."



THE ADRENALINE VAULT / NEWS

SECTIONS: News, Downloads, Reviews, Previews, Consoles, Hardware, Cheats & Hints, eSports

INSIDE: Featured Articles, Developer, Editorials

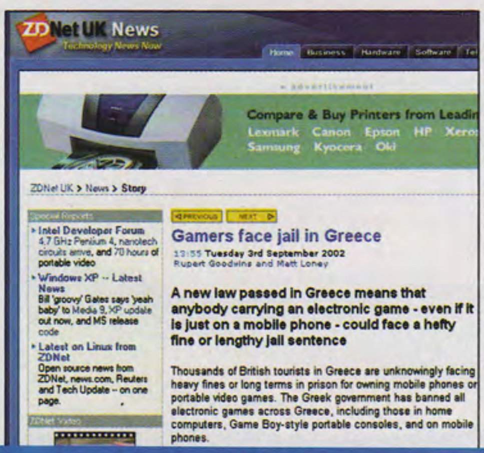
Wednesday, September 4, 2002 - 10:53 am CT

CPL EUROPE CANCELS QUALIFIER

Reported by: David Laprad

A new Greek law that bans electronic games across the country has led the CPL to cancel a qualifier there for its Oslo tournament. Petros Tipis of Thessaloniki-based gaming company Reload Entertainment, which cancelled the CPL qualifier, told Cnet's website News.com that he is trying to organize a protest against this law. Tipis also said that if the prosecution of one defendant next week is successful, the Greek gaming industry will take the case to the European Court. Reload's tournament was a qualifier for the CPL Oslo 2002 tournament. This was the first time a CPL qualifier was to be held in Greece. Cnet reports that fines costing up to $75,000 and prison sentences as long as 12 months can be levied against offenders.

Adrenaline Vault: "Ενας νόμος στην Ελλάδα οδήγησε τη CPL στην ακύρωση των τοπικών qualifiers."



ZDNet UK News — Technology News Now

Home | Business | Hardware | Software

ZDNet UK > News > Story

Special Reports
- Intel Developer Forum: 4.7 GHz Pentium 4, nanotech circuits arrive, and 70 hours of portable video
- Windows XP -- Latest News: Bill 'groovy' Gates says 'yeah baby' to Media 9, XP update out now, and MS release code
- Latest on Linux from ZDNet: Open source news from ZDNet, news.com, Reuters and Tech Update -- on one page.

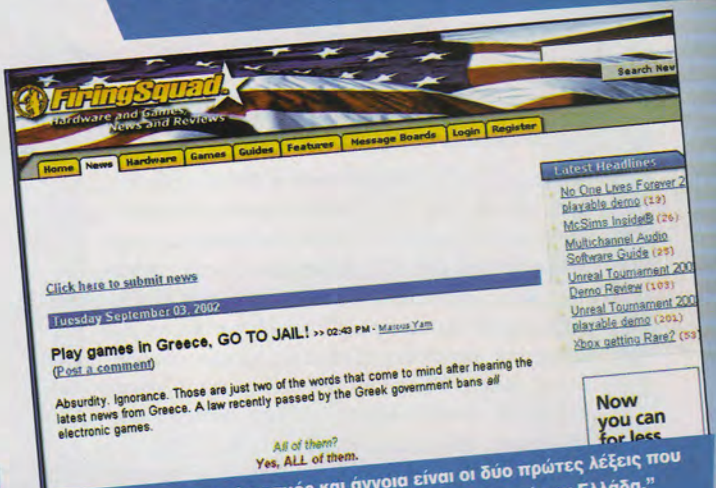
Gamers face jail in Greece

13:55 Tuesday 3rd September 2002
Rupert Goodwins and Matt Loney

A new law passed in Greece means that anybody carrying an electronic game - even if it is just on a mobile phone - could face a hefty fine or lengthy jail sentence

Thousands of British tourists in Greece are unknowingly facing heavy fines or long terms in prison for owning mobile phones or portable video games. The Greek government has banned all electronic games across Greece, including those in home computers, Game Boy-style portable consoles, and on mobile phones.

ZDNet: "Οι gamers αντιμετωπίζουν τον κίνδυνο φυλάκισης στην Ελλάδα."



FiringSquad — Hardware and Games, News and Reviews

Home | News | Hardware | Games | Guides | Features | Message Boards | Login | Register

Latest Headlines
- No One Lives Forever 2 playable demo (13)
- McSims Inside® (26)
- Multichannel Audio Software Guide (25)
- Unreal Tournament 200 Demo Review (103)
- Unreal Tournament 200 playable demo (201)
- Xbox getting Rare? (53

Click here to submit news

Tuesday September 03, 2002

Play games in Greece, GO TO JAIL! >> 02:43 PM - Marcus Yam

(Post a comment)

Absurdity. Ignorance. Those are just two of the words that come to mind after hearing the latest news from Greece. A law recently passed by the Greek government bans *all* electronic games.

All of them?
Yes, ALL of them.

FiringSquad: "Παραλογισμός και άγνοια είναι οι δύο πρώτες λέξεις που έρχονται στο μυαλό ακούγοντας τα τελευταία νέα από την Ελλάδα."

ΟΙ ΞΕΝΟΙ ΓΕΛΟΥΝ ΜΕ ΤΑ ΧΑΛΙΑ ΜΑΣ!

Αν αύριο πάτε στο εξωτερικό και πείτε σε κάποιον πως είστε Ελληνας gamer, ίσως τον δείτε να κρυφογελά. Τώρα ξέρετε το λόγο...





Ο ΛΟΓΟΣ ΣΤΟΥΣ GAMERS

Ο νόμος 3037 δεν άφησε ασυγκίνητους, πάνω απ' όλα, τους ίδιους τους gamers, που είδαν ξαφνικά τα αγαπημένα τους παιχνίδια να θεωρούνται... εγκληματικά! Ας δούμε ορισμένα χαρακτηριστικά αποσπάσματα από το forum του "PC Master" αλλά και από το forum του netcafe.gr:

Ρε, δεν κοιτάνε τα χάλια τους, να φτιάξουν την παιδεία, την υγεία κ.λπ. και ασχολούνται με τα παιχνίδια; Μάλλον δεν ξέρουν από πού αλλού να τα "πάρουν" και βρήκαν νέα "θύματα"...

Material Defender 1032 (PC Master)

Απαγορεύονται τα παιχνίδια στους Η/Υ σε κάθε δημόσιο και ιδιωτικό χώρο. Ακόμη και στα σπίτια μας! Με το νέο νομοσχέδιο που ψήφισαν κυβέρνηση και αντιπολίτευση, μας οδηγούν σε καταστάσεις απόλυτης τρέλας, αφού πλέον στην Ελλάδα, μέσα σε κλίμα σκοταδισμού και επιστροφής στο Μεσαίωνα, με μια λογική που συναντάμε μόνο σε ολοκληρωτικά καθεστώτα, όπως η Κίνα και το Πακιστάν, όπου το Internet και οι υπολογιστές θεωρούνται "διαβολικά", με μια πρωτοφανή απόφαση το Ελληνικό Κοινοβούλιο, με τη σύμπραξη όλων των κομμάτων, ποινικοποίησε το να παίζει κανείς παιχνίδια σε υπολογιστή, ακόμη κι αν αυτά παίζονται στο Internet!
Είναι δηλαδή παράνομα το Age of Empires, το Counter-Strike, αλλά και το 1821 (Παιχνίδι ιστορίας), το Τάβλι και το Σκάκι.

george7 (PC Master)

Αν θυμάστε με το θέμα των αυτοκόλλητων, υπήρχαν πιέσεις και απειλές αρκετές, αλλά όταν είδαν ότι ελάχιστοι υπάκουσαν, δεν προέβησαν σε ελέγχους και πρόστιμα. Πιστεύω ότι αν όλοι είμαστε ενωμένοι σαν γροθιά, καμία κυβέρνηση και κανένα δικαστήριο δεν θα μας καταδικάσει. Αν όμως δουν ότι το μεγαλύτερο μέρος συμμορφώθηκε, τότε νά 'στε σίγουροι ότι θα υπάρξουν κυρώσεις. Εχουμε το δίκιο με το μέρος μας.
Εχουμε τη δύναμη και το σθένος όλοι να αντισταθούμε, επιμένοντας στο δίκαιό μας και στο ότι τα συγκεκριμένα παιχνίδια είναι άσχετα με τα φρουτάκια; Και ότι χωρίς τη βοήθεια των games τα net cafés δεν βγάζουν τα λειτουργικά έξοδα;

cosmosonline (netcafe.gr)

Δεν μας έφταναν οι τόσοι (άδικοι) νόμοι που μας καταδυναστεύουν, ήρθαν τώρα να καταργήσουν μία από τις τελευταίες ΕΛΕΥΘΕΡΕΣ μορφές επικοινωνίας που μας απέμεινε: το GAMING ΣΤΟ INTERNET! Πόσες ώρες παίξαμε διάφορα games σε LAN ή στο Internet, πόσους φίλους κάναμε μέσω αυτής της δραστηριότητάς μας; Ολα αυτά τέλος! Επισκεφθείτε, σας παρακαλώ, ΟΛΟΙ, αν σας είναι εύκολο, τη δ/νση www.netcafe.gr και εκφράστε την αντίθεσή σας σε αυτόν το σκοταδιστικό και μεσαιωνικό "νόμο". Ισως όλοι μαζί να καταφέρουμε κάτι.

PAP_the_MastOrAs (PC Master)

Τι λέτε, ρε παιδιά; Είναι δυνατόν να ζούμε σ' ένα τόσο φασιστικό-σκοταδιστικό κράτος; Μου φαίνεται ότι θα σηκωθώ να φύγω απ' αυτή την προβληματικής λειτουργίας χώρα... Ακου να μας απαγορεύουν να παίζουμε computer games!

Μαργαρίτης Καvλής (netcafe.gr)

Φανταστείτε εξώφυλλο: "Ο Κράτσας κατηγορείται για παράβαση του νόμου Χ, αντίσταση κατά της αρχής, παράνομη παιγνιοκατοχή και παιγνιοχρησία, σύσταση παράνομης διοργάνωσης -κωδική ονομασία: Grand Prix2002-, έκδοση αναρχικού εντύπου υπό την ονομασία: PC MASTER κ.λπ."
Ενθετο: Οι σχέσεις Κράτσα και Κουφοντίνα...
...Αυτός έριξε την ιδέα στον Osama...
...Η bezalel τελικά η "μυστηριώδης γυναίκα της 17Ν"...
...Ο Πατρίκος δηλώνει: "ΕΓΩ ΤΟΝ ΣΚΟΤΩΣΑ!"...
...Ο Τσουρινάκης ζητά το δικηγόρο του Γιωτόπουλου. "Θέλουμε μια δίκαιη δίκη", συμπλήρωσε.

Nisel (PC Master)

ΦΥΛΑΚΙΣΤΕ ΤΟΥΣ GAMERS!



Λόγω της έλλειψης ουσιαστικής τεχνολογικής παιδείας, οι άσχετοι βουλευτές ψήφισαν έναν αρκετά απροσδιόριστο νόμο! Σαν να έχουμε νόμο κατά των ναρκωτικών, που απαγορεύει όλα τα φάρμακα!

Legionnaire (PC Master)

Αυτό που με εκνευρίζει περισσότερο, όμως, είναι ότι προσπαθούν να το περάσουν στα μουλωχτά, χωρίς να το πάρουμε χαμπάρι... Δεν δέχομαι να είμαι απολωλός πρόβατο ούτε αποδιοπομπαίος τράγος, γι' αυτό πρέπει να αντιδράσουμε δυνατά για να τους αποδείξουμε ότι δεν είμαστε και ότι υπάρχουμε κι εμείς και έχουμε γνώμη. Εμείς αποφασίζουμε για το πώς θα ζούμε.

Ra8000 (netcafe.gr)

Τελικά ο μόνος τρόπος για να συλληφθεί ο Μπιν Λάντεν είναι να τον συλλάβουν καθώς παίζει Flight Simulator!

mattim (PC Master)

Αθάνατη Ελλάς! Πάντα τουλάχιστον 100 χρόνια πίσω από τον υπόλοιπο κόσμο!

MonaXoS (PC Master)

Τους συνέλαβαν; Μα καλά, είμαστε σοβαροί; Και με ποια κατηγορία;
Επαιζαν το Wet attack μπροστά στο Χριστόδουλο ή μήπως είπαν στον Σημίτη να παίξει τον Terrorist στο Counter-Strike και το πήραν ως κατηγορία...
ΜΑ ΚΑΛΑ, ΣΕ ΤΙ ΧΩΡΑ ΖΟΥΜΕ;

VonCroy (PC Master)

Ελπίζω τουλάχιστον να οριστεί ένα καινούριο νομοσχέδιο που θα απαγορεύει ρητά στους ίδιους τους πολιτικούς να παίζουν τα δικά τους νοσηρά παιχνίδια. Αλλωστε, όπως δείχνουν τα πράγματα, γι' αυτούς δεν είμαστε παρά μερικά units στο δικό τους strategy game. :)

Lord_Magus (PC Master)

Μας έχουν πάρει στο ψιλό όλες οι χώρες της Ευρωπαϊκής Ενωσης και όσο πάμε, προεκτεινόμαστε και δυτικότερα... Και αυτό δεν είναι τίποτα. Θυμηθείτε τα λόγια μου... Προβλέπω να έχουμε επεισόδια και να μην μπορούν να μας σταματήσουν ούτε οι ΗΠΑ (εκτός αν ρίξουνε καμία έξυπνη βόμβα εδώ κοντά). Ωρες ώρες πραγματικά βλαστημάω την ώρα και τη στιγμή που έχουμε εκλέξει (εμείς οι ίδιοι) αυτούς που μας κυβερνάνε.

n3a (PC Master)

Να κυκλοφορήσετε με τίτλο: "Είμαστε παράνομοι, ελάτε να μας κλείσετε!". Μέσα θα υπάρχει ένα εκτενέστατο ρεπορτάζ και ένα άρθρο που θα δείχνει τη γελοιότητα αυτού του νόμου (λες και δεν είναι προφανής). Φυσικά, το καλύτερο θα είναι να πάνε όντως και να τους κλείσουν! Τότε θα ξεσηκωθούν όλοι οι pc-masterάδες, θα δουν τι βλακεία κάνανε και το "PC Master" θα μείνει στην ιστορία ως το περιοδικό που ανέτρεψε τον άθλιο αυτό νόμο!

DarkMarine (PC Master)

"Αν μας έλεγε κανένας αυτείνη την λευτεριά οπού θα γευόμαστε, θα περικαλούσαμε τον Θεόν να μας αφήση εις τους Τούρκους άλλα τόσα χρόνια, όσο να γνωρίσουν οι άνθρωποι τι θα ειπή πατρίδα, τι θα ειπή θρησκεία, τι θα ειπή φιλοτιμία, αρετή και τιμιότη. Αυτά λείπουν απ' όλους εμάς, στρατιωτικούς και πολιτικούς. Τις πρόσοδες της πατρίδας τις κλέβομεν, από υποστατικά δεν της αφήσαμεν τίποτας, σε 'πηρεσίαν να μπούμεν, ένα βάνομεν εις το ταμείον, δέκα κλέβομεν. Αγοράζομεν πρόσοδες, τις τρώμεν όλες". Μακρυγιάννης ..θα μπορούσε να έχει ημερομηνία 30 Ιουλίου 2002!

VBurn (netcafe.gr)

Κάτι που μόλις τώρα συνειδητοποίησα! Με το Grand Prix σε Αθήνα και Θεσσαλονίκη τι θα γίνει; FIFA 2002 σε δημόσιο χώρο; Θα μας μπαγλαρώσουν όλους και μετά στην πυρά!

DARK lord of the siTH (PC Master)

Και να φανταστείς ότι έχει και έπαθλο για όποιον νικήσει! Ισόβια το λιγότερο :P

DarkMarine (PC Master)

ΝΟΜΟΣ 3037

Η ΠΡΩΤΗ ΔΙΚΗ

Στις 11 Σεπτεμβρίου τα μάτια μας ήταν στραμμένα στην πρώτη δίκη που έγινε με βάση τα άρθρα του νόμου 3037/2002 που αφορούν στα παιχνίδια για υπολογιστές. Ο έκτακτος ανταποκριτής μας Παναγιώτης Λιβιτσάνος ήταν εκεί και μας ενημερώνει από πρώτο χέρι για τα όσα συνέβησαν.

Πέρα από τις διαμαρτυρίες και τις κινητοποιήσεις του Σωματείου Ιδιοκτητών Net Cafés, καθώς και τις υποσχέσεις κάποιων υποψηφίων στην τοπική αυτοδιοίκηση ότι θα κάνουν ό,τι μπορούν για να λυθεί το θέμα που έχει προκληθεί με την ενεργοποίηση του νόμου 3037/2002, αυτό που όλοι περίμεναν με μεγάλη αγωνία από τη στιγμή της σύλληψης των ιδιοκτητών Internet Cafés "The Web" και "Interplanet" ήταν η δίκη τους στα Δικαστήρια Θεσσαλονίκης στις 11 Σεπτεμβρίου. Στη δίκη αυτή θα κρίνονταν πολλά, όχι μόνο για τους ίδιους τους κατηγορουμένους, Χ. Ιορδανίδη και Γ. Κυφωνίδη, αλλά και εν γένει για τη στάση της δικαστικής εξουσίας απέναντι στο νόμο. Από τις 12:00 το μεσημέρι είχαν αρχίσει να συγκεντρώνονται έξω από τα δικαστήρια δεκάδες νέοι από τη Θεσσαλονίκη, τις Σέρρες, το Κιλκίς, την Εδεσσα, τα Γιαννιτσά και τη Λάρισα, προκειμένου να συμπαρασταθούν στους δύο ιδιοκτήτες και να διαλαλήσουν το παράλογο του νόμου. Πολλά συνθήματα είχαν ετοιμαστεί από το προηγούμενο βράδυ και οι περίπου τριακόσιοι "διαδηλωτές" έψαχναν ευκαιρίες για να τα "εξωτερικεύσουν". Η πρώτη ήρθε όταν το Star έκανε απευθείας σύνδεση με τα Δικαστήρια: "Ξεφτίλα, ξεφτίλα στα πέρατα της Γης, μας έχει κάνει ο νόμος της Βουλής!", "Το Internet δεν είναι τρομοκρατία, είναι ενημέρωση και ψυχαγωγία!" βροντοφωνάξαμε όλοι, ενώ ενδεικτικό του κλίματος αλληλεγγύης ήταν ότι ακόμα και η ρεπόρτερ του BBC συμμετείχε μαζί με τον κόσμο στη διαμαρτυρία, διακηρύσσοντας μαζί μας "SET PC GAMES FREE!"!

Στους διαδρόμους των δικαστηρίων

Και καθώς όλα αυτά γίνονταν έξω από το Δικαστικό Μέγαρο, μέσα η αγωνία των εμπλεκομένων μεγάλωνε καθώς περνούσε η ώρα. Ο ιδιοκτήτης του "The Web" Χ. Ιορδανίδης μας μίλησε για την περιπέτειά του:

PC Master: *Για ποιον λόγο βρίσκεστε εδώ σήμερα;*

Χ. Ιορδανίδης: Κατηγορούμαι για παράβαση του νόμου περί παιγνίων, επειδή κάποιοι από τους πελάτες μου χρησιμοποιούσαν υπηρεσίες διαδικτύου παίζοντας ο ένας σκάκι, ο άλλος Age Of Empires, Counter-Strike και διαδικτυακά παιχνίδια.

PCM: *Τι θα σημάνει για εσάς μια καταδικαστική απόφαση;*

Χ.Ι.: Σε αυτόν τον αγώνα δεν είμαι μόνος. Με έχει βοηθήσει το Σωματείο και έχουμε δικηγόρο ειδικό σε θέματα τεχνολογίας που μας βοηθάει. Θα καταφύγουμε στο Εφετείο παράλληλα με την άλλη δράση μας (ΣτΕ κ.λπ.).

PCM: *Αν αθωωθείτε;*

Χ.Ι.: Θα αισθανθώ δικαιωμένος πάνω απ' όλα, και όλα αυτά για κάτι το οποίο είναι απλό: το να θέλεις να παίξεις, για παράδειγμα, Warcraft 3 σπίτι σου!

Συνομιλήσαμε και με τον κ. Κυφωνίδη, ιδιοκτήτη του "Interplanet", που μας είπε για τις κινήσεις του:

PC Master: *Ποιες είναι οι κατηγορίες που σας προσάπτει η εισαγγελέας;*

Γ. Κυφωνίδης: Η παράβασή μας, σύμφωνα με το κατηγορητήριο, είναι ότι βρέθηκαν να παίζουν 22 υπολογιστές, σε σύνολο 46 του καταστήματος, κατά την άποψη του κατηγορητηρίου, παράνομα ηλεκτρονικά παιχνίδια.

PCM: *Τι αναμένετε από τη δίκη αυτή, πέρα από τη δική σας αθώωση;*

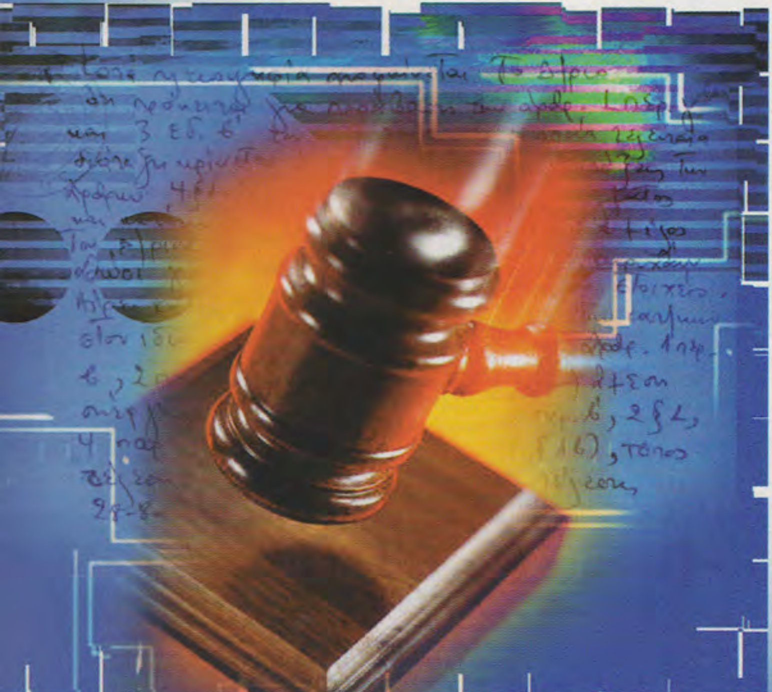
Γ.Κ.: Εδώ τίθεται ένα μεγάλο ζήτημα λειτουργίας όχι μόνο του δικού μας καταστήματος αλλά και όλων των συναδέλφων, με την έννοια του τι θα ισχύει από εδώ και πέρα, τι θα αλλάξει και αν θα αλλάξει κάτι σε αυτό το νομοσχέδιο.

PCM: *Αν υπάρξει καταδικαστική απόφαση;*

Γ.Κ.: Αν παρ' ελπίδα καταδικαστούμε, ως Σωματείο έχουμε προγραμματίσει κάποιες κινήσεις, όπως η προσφυγή στο Συμβούλιο της Επικρατείας.

Η δίκη του gaming

Σημειωτέον ότι και οι δύο κατηγορούμενοι δικάζονταν ταυτόχρονα και οι συνήγοροι υπεράσπισης ήταν συνολικά τέσσερις. Λίγο προτού μπούμε στην κατάμεστη από κόσμο αίθουσα, μιλήσαμε και με το δικηγόρο του Σωματείου κ. Αρβανιτάκη, που μας εξήγησε με σαφήνεια όλο το σκεπτικό της υπεράσπισης: *"Θα δείξουμε ότι ο συγκεκριμένος νόμος είναι αντισυνταγματικός και έχει σαφέστατα θίξει ζωτικά συμφέροντα των επαγγελματιών των αμιγώς καταστημάτων Internet. Ο νομοθέτης τα έχει βάλει όλα σε*





ΦΥΛΑΚΙΣΤΕ ΤΟΥΣ GAMERS!

ένα τσουβάλι, τον τζόγο με το Internet. Και το Internet αν το απαγορεύσεις, επιβάλλεις έμμεσα λογοκρισία. Το πρόβλημα είναι ότι ο οποιοσδήποτε χρήστης υπολογιστή είναι παραβάτης και εφόσον χρησιμοποιεί έναν υπολογιστή σε κάποιο net café, δεν μπορεί να έχει την ποινική ευθύνη ο καταστηματάρχης για τη χρήση του, καθώς ακόμα και αν ο πελάτης θέλει να έχει πρόσβαση σε πορνογραφικό υλικό ή 'απαγορευμένα' παιχνίδια, δεν έχει τη δυνατότητα να την εμποδίσει."

Είναι αξιοσημείωτο ότι μετά την κατάθεση των μαρτύρων, η κατήγορος δεν προέβη σε κανένα απολύτως σχόλιο και ήταν εμφανές ότι οι δικαστές δυσκολεύονταν ιδιαίτερα στην εξαγωγή κάποιας απόφασης, καθώς επιφυλάχθηκαν δύο φορές, καθυστερώντας τη δίκη κατά περίπου 6 ώρες! Στη δεύτερη και τρίτη περίοδο της δίκης ακούστηκαν μερικές πολύ ενδιαφέρουσες για τα νομικά ιστορικά της χώρας μας φράσεις:

Εισαγγελέας: *"Από τις προηγούμενες καταθέσεις δεν αποδείχθηκε ότι ο κατηγορούμενος είχε τη δυνατότητα να διαπιστώσει όντως αν οι υπολογιστές του περιείχαν εγκατεστημένα παράνομα παιχνίδια."*

Συνήγοροι υπεράσπισης: *"Η έννοια του νόμου συμπεριλαμβάνει ακόμα και τα λούνα παρκ! Υπάρχουν σημαντικές αμφιβολίες για τη συνταγματικότητα των 2 πρώτων άρθρων του νόμου."*
"Πρόκειται για βάναυση προσβολή των ανθρωπίνων ελευθεριών!"
"Δεν μπορούμε να κόψουμε το Internet, γιατί αυτό επιβάλλει ο νόμος."

Συνήγορος Χ. Ιορδανίδη: *"Είναι δυνατόν σε κάθε υπολογιστή, όλης της χώρας, να υπάρχουν ενσωματωμένα παιχνίδια;"*
Μάρτυρας, Θανάσης Ζαχαριάδης, ιδιοκτήτης net café: *"Βεβαίως."*

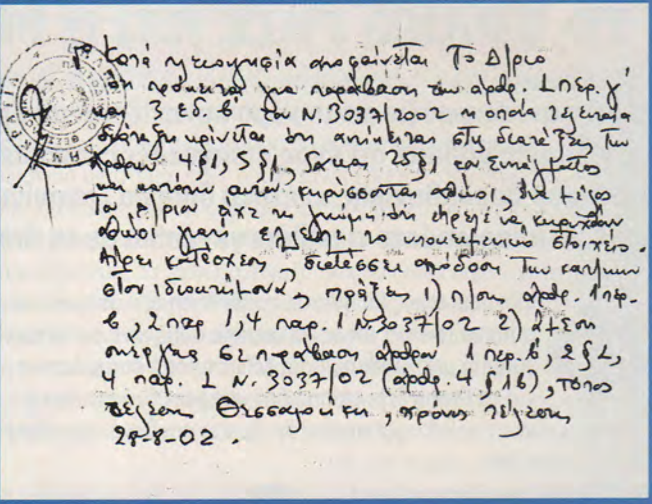
Συνήγοροι: *"Ο εκάστοτε χρήστης μπορεί να κάνει ό,τι θέλει. Ο συγκεκριμένος νόμος μπορεί να κριθεί ως αντισυνταγματικός και αντιτίθεται στα άρθρα 28, 43, 90 της Συνθήκης της Ευρωπαϊκής Ενωσης. Σκεφτείτε πώς ένας νόμος μπορεί να απαγορεύσει το ευρωπαϊκό δίκαιο."*
"Στην Ελλάδα του 2002 καταργείται το Internet!"

Δικαίωση-σταθμός!

Και καθώς οι περισσότεροι περίμεναν ότι οι κατηγορούμενοι θα αθωωθούν λόγω αμφιβολιών ή "αδυναμίας ελέγχου όλων των χρηστών" και "έλλειψης υποκειμενικού στοιχείου" (όπως λέγεται



Λίγο πριν από τη δίκη, έξω από το δικαστικό μέγαρο της Θεσσαλονίκης.


Κατά πλειοψηφία αποφαίνεται το Δ/ριο
ότι πρόκειται για παράβαση των άρθρ. 1 περ. γ'
και 3 εδ. β' του Ν. 3037/2002 η οποία τελευταία
διάταξη κρίνεται ότι αντίκειται στις διατάξεις των
άρθρων 4 §1, 5 §1, 5α και 25 §1 του Συντάγματος
και κατόπιν αυτού κηρύσσονται αθώοι, [illegible]
Το Δ/ριο είχε τη γνώμη ότι έπρεπε να κηρυχθούν
αθώοι γιατί έλλειπε το υποκειμενικό στοιχείο.
[illegible] διατάσσει απόδοση των [illegible]
[illegible], πράξεις 1) [illegible] άρθρ. 1 περ.
β, 2 παρ 1, 4 παρ. 1 Ν. 3037/02 2) [illegible]
[illegible] παράβαση άρθρων 1 περ. β, 2 §1,
4 παρ. 1 Ν. 3037/02 (άρθρ. 4 §1β), τόπος
τέλεσης Θεσσαλονίκη, χρόνος τέλεσης
28-8-02.

Η απόφαση του δικαστηρίου.

στη νομική γλώσσα), οι παρευρισκόμενοι πάγωσαν προς στιγμήν όταν ο πρόεδρος του δικαστηρίου αναφώνησε την ετυμηγορία του προεδρείου:

"Κατά πλειοψηφία αποφαίνεται το δικαστήριο ότι πρόκειται για παράβαση των άρθρων 1 παρ. γ και 3 εδάφιο β του νόμου 3037/2002...", η οποία παγωμάρα σύντομα μετατράπηκε σε χαμόγελα όταν συμπλήρωσε *"...η οποία τελευταία διάταξη (ο νόμος δηλαδή) κρίνεται ότι αντίκειται στις διατάξεις των άρθρων 4 παρ. 1, 5 παρ. 1, 5α και 25 παρ. 1 του Συντάγματος και κατόπιν αυτού κηρύσσονται αθώοι"!* Αντισυνταγματικός ο νόμος! Ποιος το περίμενε ότι ένα δικαστήριο θα μπορούσε να ρεζιλέψει και να καταρρίψει τόσο ξεκάθαρα ένα νόμο! Η χαρά μας δύσκολα μπορούσε να συγκρατηθεί και μόλις βγήκαμε από την αίθουσα, όλοι ξεχύθηκαν και άρχισαν τους εναγκαλισμούς, τα συγχαρητήρια στους ταλαιπωρημένους διαδίκους, ενώ τα μέλη του Σωματείου ευχαρίστησαν τους gamers που βρέθηκαν στο πλευρό του Σωματείου και σε αυτόν τον αγώνα. Ενδεικτικές της ατμόσφαιρας και της έκδηλης ικανοποίησης είναι μερικές από τις φράσεις που ειπώθηκαν καθώς φεύγαμε, κατά τις 8:00 η ώρα το βράδυ, από τα Δικαστήρια: "Επιτέλους, κάτι λειτουργεί σε αυτή τη χώρα: η δικαιοσύνη", "Για να βγάλει κάποιος δικαστής τέτοια απόφαση χρειάζονται κότσια", "Πάμε τώρα για τρελό gaming όλο το βράδυ!", "Counter-Strike ολέ!"...

Πρόκειται για μια σημαντικότατη δικαίωση από το Τριμελές Πλημμελειοδικείο, που δημιουργεί νέα δεδομένα και ισορροπίες στον αγώνα που έχουν ξεκινήσει οι gamers, οι απλοί χρήστες και οι επαγγελματίες που θίγονται άμεσα ή έμμεσα από τον "παιχνιδονόμο". Η απόφαση κάνει σαφές ότι ο νόμος 3037 έρχεται σε ευθεία ρήξη με τα άρθρα του Συντάγματος περί ελεύθερης διακίνησης ιδεών, ελεύθερης ανάπτυξης της προσωπικότητας και του δικαιώματος της εργασίας, δείχνοντας, αν μη τι άλλο, την προχειρότητα και τη βιασύνη με την οποία συντάχθηκε.

Αν και στην ελληνική δικαιοσύνη, δυστυχώς ή ευτυχώς, δεν ισχύει το δεδικασμένο, η απόφαση αυτή και η διατύπωσή της με τον λακωνικό μεν, απόλυτο δε χαρακτήρα που έχει, θα ληφθεί σοβαρά υπόψη από οποιοδήποτε επόμενο τυχόν δικαστήριο, αλλά και από τους φορείς της εκτελεστικής εξουσίας. Αυτό, φυσικά, δεν σημαίνει ότι ο νόμος έχει καταργηθεί σε καμία περίπτωση, καθώς οι αστυνομικές και εισαγγελικές αρχές έχουν την ευχέρεια να τον εφαρμόζουν για όσο καιρό ισχύει.

Παναγιώτης Λιβιτσάνος

ΝΟΜΟΣ 3037

ΤΟ GRAND PRIX ΚΑΙ Η ΜΕΓΑΛΗ ΕΚΔΗΛΩΣΗ ΜΑΣ

Καθώς το κομφούζιο με το νόμο συνεχίζεται με αμείωτους ρυθμούς (ήδη τη στιγμή που γράφαμε αυτές τις γραμμές μάθαμε ότι ένας εισαγγελέας άσκησε έφεση εναντίον της αθωωτικής απόφασης του Πρωτοδικείου Θεσσαλονίκης κι έτσι η δίκη θα ξαναγίνει στο Εφετείο), φαντάζομαι πως οι περισσότεροι από εσάς θα αναρωτιέστε τι μέλλει γενέσθαι με το Grand Prix Βορείου Ελλάδος του περιοδικού μας.

Φίλοι μου, όπως θα είδατε, πρόσκληση δεν υπάρχει σε αυτό το τεύχος, όπως θα έπρεπε σύμφωνα με το πρόγραμμά μας. Αρθρο με τις τελευταίες λεπτομέρειες για το Grand Prix επίσης δεν υπάρχει. Ε, όπως καταλαβαίνετε, και στην Infosystem δεν θα βρείτε πουθενά την αίθουσα του Grand Prix...

Νόμος εναντίον Grand Prix

Δυστυχώς, είμαστε αναγκασμένοι να αναβάλουμε τη διεξαγωγή του Grand Prix Βορείου Ελλάδος εξαιτίας του νόμου 3037. Η πίκρα μας για την αναβολή είναι τόση όση δεν μπορείτε να φανταστείτε - θέλαμε να γίνει αυτό το τουρνουά περισσότερο ίσως κι από εσάς τους ίδιους, που τόσο έντονα μας το είχατε ζητήσει με επιστολές και e-mails που μας στέλνατε όλα αυτά τα χρόνια. Επιθυμούσαμε πραγματικά να διοργανώσουμε κάτι το ξεχωριστό, με ατέλειωτες εκπλήξεις και πλούσια δώρα για τους φίλους μας από τη Θεσσαλονίκη, που θα είχαν για πρώτη φορά την ευκαιρία να ζήσουν από κοντά την ατμόσφαιρα του μεγάλου πανηγυριού του gaming. Ωστόσο, ο νόμος μάς χάλασε τα σχέδια. Να είστε, πάντως, σίγουροι πως θα κάνουμε ό,τι περνάει από το χέρι μας προκειμένου το επόμενο Grand Prix να διεξαχθεί κανονικά. Δεν μπορούμε, όμως, να παρακάμψουμε έναν νόμο του ελληνικού κράτους ούτε είναι δυνατόν να θέσουμε σε κίνδυνο τη δική σας ασφάλεια και ηρεμία, οι οποίες θα μπορούσαν να διασαλευθούν από μια πιθανή έφοδο της αστυνομίας.

Ανανεώνουμε, λοιπόν, για αργότερα το ραντεβού μας - διαβάστε στη συνέχεια για τη μεγάλη εκδήλωση που ετοιμάζουμε και από την οποία δεν θα πρέπει να λείψει κανείς, έτσι ώστε όλοι μαζί να ενώσουμε τις φωνές μας ενάντια σ' έναν νόμο που μας στερεί την ίδια τη διασκέδασή μας, και μάλιστα χωρίς κανέναν λόγο.



ΦΥΛΑΚΙΣΤΕ ΤΟΥΣ GAMERS!



Η μεγάλη εκδήλωση του "PC Master"

Το περιοδικό μας δεν θα μπορούσε, φυσικά, να μείνει με σταυρωμένα τα χέρια απέναντι στο νόμο 3037 και τις ανεπιθύμητες παρενέργειές του: Ετσι, λοιπόν, αποφασίσαμε να οργανώσουμε μια μεγάλη εκδήλωση, σε κεντρική αίθουσα της Αθήνας, στην οποία θα κληθούν όλοι οι αρμόδιοι φορείς, τα κόμματα, ο σύλλογος των net cafés, πανεπιστημιακοί, νομικοί, δημοσιογράφοι και πάνω απ' όλα εσείς! Θα μαζευτούμε και θα κουβεντιάσουμε τα πάντα σχετικά με το νόμο, εκφράζοντας συνάμα τις απόψεις μας για τις συνέπειές του στην καθημερινότητά μας.

Οπως αντιλαμβάνεστε, η συμμετοχή σας στη συζήτηση αυτή είναι απολύτως απαραίτητη. Πρόκειται για μια μοναδική ευκαιρία να αποδείξουμε ότι όλοι εμείς που ενώνουμε τις φωνές μας ενάντια στην απαγόρευση των computer games είμαστε πολλοί και αποφασισμένοι να μην υποχωρήσουμε μέχρι την τελική δικαίωση. Μέχρι η κυβέρνηση να αποσύρει αυτή την πρωτοφανή, σε παγκόσμιο επίπεδο, απαγόρευση της ψυχαγωγίας μας και να πάψει ο αδικαιολόγητος περιορισμός των ατομικών δικαιωμάτων μας.

Στο επόμενο τεύχος θα βρείτε όλες τις λεπτομέρειες για τον ακριβή χρόνο και τόπο διεξαγωγής της εκδήλωσης.

The game is afoot!

Κάπου εδώ το μεγάλο αφιέρωμά μας για την... παιχνιδαπαγόρευση στην Ελλάδα φτάνει στο τέλος του. Τι μέλλει γενέσθαι; Κανείς δεν ξέρει με σιγουριά. Είναι αλήθεια πως σε οποιαδήποτε άλλη χώρα ένας τέτοιος νόμος θα είχε αποσυρθεί σε συντομότατο χρονικό διάστημα, εδώ, όμως, είναι Ελλάδα, δεν είναι παίξε-γέλασε, κι όλα μπορεί να συμβούν. Εν τω μεταξύ, οι πληροφορίες μας λένε πως, ενώ τα net cafés κλείνουν και οι ιδιοκτήτες τους συλλαμβάνονται, τα φρουτομάγαζα άρχισαν σιγά-σιγά να επιστρέφουν σε... ομαλές συνθήκες λειτουργίας, σκουραίνοντας τα τζάμια και αφήνοντας μερικούς τσιλιαδόρους στην είσοδο για το "φόβο των Ιουδαίων"! Αθάνατη Ελλάδα, για ακόμη μία φορά έκανες το θαύμα σου στον αιώνα της τεχνολογίας και του... εκσυγχρονισμού. Κρίμα, γιατί, όπως έγραψε ο Αλμπέρ Καμί: "Το να συνηθίζει κανείς την απελπισία, είναι πολύ χειρότερο και από την ίδια την απελπισία..." Αλίκη, εδώ είναι η χώρα των θαυμάτων, βγες απ' το παραμύθι σου και έλα να μας βρεις...

PC



Η ΕΠΙΣΗΜΗ ΑΝΑΚΟΙΝΩΣΗ ΤΗΣ COMPUPRESS ΓΙΑ ΤΗΝ ΑΝΑΒΟΛΗ ΤΟΥ GRAND PRIX

Η COMPUPRESS Α.Ε. προέβη στην ακύρωση της διοργάνωσης του Grand Prix Βορείου Ελλάδος, το οποίο είχε προγραμματιστεί να διεξαχθεί στη Θεσσαλονίκη στο πλαίσιο της έκθεσης Infosystem.

Η ακύρωση της διοργάνωσης υπήρξε άμεση συνέπεια της εφαρμογής του νόμου 3037/2002 "Περί απαγόρευσης παιγνίων". Οπως είναι πλέον ευρύτατα γνωστό, μεταξύ των απαγορεύσεων που προβλέπει ο συγκεκριμένος νόμος συμπεριλαμβάνονται και τα computer games. Οποιοσδήποτε εγκαθιστά ένα computer game στον υπολογιστή του θεωρείται πλέον παράνομος!

Κατά μείζονα λόγο, όποιος διοργανώνει εκδηλώσεις που σχετίζονται με διαγωνισμούς σε κάποια computer games, σύμφωνα πάντα με την ερμηνεία του νόμου, υποκινεί τους συμμετέχοντες στο να λάβουν μέρος σε παράνομη και συνεπώς κολάσιμη δραστηριότητα. Ως εκ τούτου η διακοπή της διοργάνωσης με αστυνομική παρέμβαση, η κατάσχεση των Η/Υ και η ποινική δίωξη είναι πιθανές και, γιατί όχι, αναμενόμενες ενέργειες.

Αυτή είναι η αλήθεια. Δεν είναι υπερβολή. Δεν είναι σενάριο επιστροφής στο μεσαιωνικό παρελθόν.

Η διοργάνωση του Grand Prix Βορείου Ελλάδος υπήρξε προϊόν προετοιμασίας αρκετών μηνών και συνιστούσε ανταπόκριση της Compupress και του "PC Master" στην απαίτηση των χιλιάδων αναγνωστών του περιοδικού στη συγκεκριμένη περιοχή. Για μας, για το "PC Master", ήταν αυτονόητη υποχρέωση να ανταποκριθούμε σε αυτό το ενδιαφέρον και να προσφέρουμε τη χαρά του διαγωνισμού στους νέους της Θεσσαλονίκης και των γύρω περιοχών.

Η επιτυχία του Grand Prix της Αθήνας θα επαναλαμβανόταν και στη Θεσσαλονίκη, εγκαινιάζοντας μια διοργάνωση αντάξια των προσδοκιών των αναγνωστών του περιοδικού μας.

Στόχος μας ήταν και παραμένει να δίνουμε την ευκαιρία στους Ελληνες gamers να συναντώνται, να γνωρίζονται καλύτερα στη βάση των κοινών ενδιαφερόντων και να συμμετέχουν σε μια διαγωνιστική διαδικασία με μεγαλύτερο όφελος αυτό της χαράς της συμμετοχής. Στόχος μας είναι η διοργάνωση μιας γιορτής των gamers. Αυτή τη γιορτή, όμως, δεν επιθυμούμε να θέσουμε σε κανένα κίνδυνο.

Δυστυχώς, ο συγκεκριμένος νόμος δεν μας επιτρέπει την απρόσκοπτη διοργάνωση. Γι' αυτό δεν θα δώσουμε την ευκαιρία σε κανέναν, έστω και με το επιχείρημα της εφαρμογής των διατάξεων του νόμου, να θέσει σε κίνδυνο την ομαλή διεξαγωγή της διοργάνωσης.

Επειδή πρώτοι εμείς σεβόμαστε τους κανόνες μιας ευνομούμενης κοινωνίας, υλοποιούμε τη μόνη εφικτή λύση, την αναβολή δηλαδή της διοργάνωσης.

Το Grand Prix Βορείου Ελλάδος δεν ακυρώνεται, απλώς αναβάλλεται έως ότου ακυρωθούν οι προφανείς παραλογισμοί που συνεπάγεται η εφαρμογή του ν. 3037.

Σ' αυτήν την προσπάθεια, για να πεισθούν οι αρμόδιοι για τον παράλογο και ανεδαφικό χαρακτήρα διατάξεων του νόμου, το "PC Master" υπόσχεται στους χιλιάδες αναγνώστες του ότι θα βρίσκεται στην πρώτη γραμμή.

COMPUPRESS Α.Ε.

The 4th Coming



Δεν έχω λόγια να περιγράψω τη χαρά που με έχει κυριεύσει. Κάθε φορά στα γενέθλια του T4C με πιάνει μια γλυκιά μελαγχολία. Σκέφτομαι ότι ίσως του χρόνου να μην υπάρχει, ότι ίσως όλο αυτό το όνειρο που ζω καθημερινά να γίνει μια υπέροχη ανάμνηση, ότι ίσως όλα αυτά τα φοβέρα άτομα με τα οποία μιλάω καθημερινά χαθούν από τη ζωή μου και με "παίρνει από κάτω". Ευτυχώς, όμως, κάθε χρόνο διαψεύδομαι και συνεχίζω να ονειρεύομαι... Αναρωτιέμαι, όμως, για πόσο ακόμα θα συμβαίνει αυτό; Ενα απίστευτο όνειρο, που ούτε για μια στιγμή δεν μετατράπηκε σε εφιάλτης (εκτός, βέβαια, από τις στιγμές που μιλάω με τον Nightwolf και τον Killer-Knight :P) και μου χαρίζει υπέροχες ώρες εργασίας και χαράς. Μπορεί να σας είναι λίγο δύσκολο να συνειδητοποιήσετε ότι για μένα το The 4th Coming είναι δουλειά. Ωστόσο, πρέπει κάθε μέρα να μπαίνω, να εξυπηρετώ παίκτες, να έχω την υπομονή να ακούω τα παράπονα όλων (επαίνους ποτέ δεν ακούω :P) και συν τοις άλλοις, ύστερα από όλα αυτά, πρέπει να έχω το κέφι να κάνω τα events. Αυτά τα αναφέρω όχι για να περηφανευτώ και να ανέβω στα μάτια σας, αλλά για να σας κάνω να καταλάβετε ότι αν είσαι GM "το παιχνίδι παύει να είναι παιχνίδι".

Αρκετοί νομίζουν ότι ο GM είναι το επόμενο στάδιο του gaming σε ένα on-line παιχνίδι. Αφού το τερματίσεις, δηλαδή, περνάς στο επόμενο στάδιο και γίνεσαι GM. Σε όλους αυτούς έχω απλώς να πω: "Είστε πολύ λάθος!". Κατ' αρχάς, ως GM παύει να υφίσταται η έννοια το "gaming", διότι ο ρόλος του είναι να κάνει τους άλλους να περνάνε καλά, εις βάρος της δικής του ικανοποίησης. Δεν μπορεί κάποιος παίκτης να σε ζητάει, να θέλει να σε ρωτήσει κάτι και εσύ να λες "μισό λεπτό, παίζω"! Επίσης, το παιχνίδι γίνεται κουραστικό, διότι όλη την ώρα πρέπει να πηγαίνεις από παίκτη σε παίκτη και να ακούς αυτά που έχει να πει. Πέραν αυτού του δείγματος των ανατριχιαστικών λεπτομερειών (μπορώ να γράψω βιβλίο για το θέμα αυτό), υπάρχει κάτι άλλο πιο βασικό, ίσως το βασικότερο όλων! Δεν προλαβαίνεις να παίξεις το ίδιο το game. Πάνε σχεδόν 2 χρόνια από την τελευταία φορά που έπαιξα T4C με έναν κρυφό χαρακτήρα που είχα δημιουργήσει. Το κακό τού να είσαι GM είναι ότι δεν έχεις περιορισμούς στη δύναμη σου και αυτό κάνει το παιχνίδι να μοιάζει ξενέρωτο και να χάνει την ουσία του (αυτό ισχύει για όλα τα παιχνίδια). Για πόσες ώρες θα μπορούσατε να παίξετε ένα παιχνίδι σε GOD mode; Και το βασικότερο, αφού είχατε συνηθίσει στο GOD mode, θα μπορούσατε να ξαναπαίξετε το παιχνίδι;

Anyway, αυτά ήθελα να πω για να ξεκαθαρίσω σε όλους εσάς, τους παίκτες του T4C, τον πραγματικό ρόλο του Game Master στο παιχνίδι. Εξάλλου, πού ξέρετε, σύντομα ίσως να χρειαστώ τη βοήθειά σας.

ΑΝΑΜΝΗΣΕΙΣ

Δε σέιμ όλντ στόρι, μια φορά και έναν κακό καιρό (Σεπτέμβριος 1999), καθώς



Κάθε χρόνο γράφω τα ίδια πράγματα και ίσως να έχω καταντήσει κουραστικός... Κάθε χρόνος, όμως, που προστίθεται στην πλάτη μου ως Game Master, με κάνει να αναρωτιέμαι πώς το The 4th Coming, ένα απλό, λιτό on-line game, είναι τόσο βαθιά ριζωμένο στις καρδιές σας και σας κάνει να αγνοείτε όλα τα άλλα games, με τα εντυπωσιακά 3D γραφικά και τις πολλές αξιώσεις. Χρόνια πολλά, T4C, και να τα εκατοστίσεις!

ΤΡΙΑ ΧΡΟΝΙΑ ΕΠΙΤΥΧΙΕΣ

του Νίκου DuMmWiaM Κόντη www.rpg.gr

διάβαζα το αγαπημένο μου περιοδικό, στο οποίο ονειρευόμουν να γίνω αρχισυντάκτης, συγγνώμη συντάκτης ήθελα να πω :-), έπεσε το βλέμμα μου σε μια φοβερή αγγελία. Αφού, λοιπόν, είδα την αγγελία αυτή, πήρα αμέσως τηλέφωνο χωρίς, βέβαια, να έχω ιδέα περί τίνος επρόκειτο. Ο κύριος Πατρίκος κράτησε τα στοιχεία μου και είπε ότι κάποια στιγμή θα επικοινωνούσε μαζί μου. Δεν πέρασε μία εβδομάδα και το πρώτο meeting του T4C έλαβε χώρα. Δεν ήταν, όμως, ένα meeting όπως όλα τα άλλα που κάνουμε στην πλατεία των Εξαρχείων. Ηταν meeting ανάμεσα σε 3 GMs και έναν Admin, όπου συζητήθηκαν οι δικαιοδοσίες μας, οι δυνάμεις μας, τα καθήκοντά μας, το μέλλον του παιχνιδιού και όλα τα σχετικά.

Υστερα από λίγες μέρες testing, όλα μπήκαν σε έναν δρόμο και ο server άνοιξε. Ορδές από adventures άρχισαν να συρρέουν στο νέο αυτόν κόσμο, για να είναι οι πρώτοι που θα τον εξερευνήσουν! Τότε ο γνωστός κόσμος αποτελούνταν από δύο τεράστια νησιά, τα οποία, όμως, σύντομα έμελλε να εξερευνηθούν μέχρι το τελευταίο pixel τους και να γίνουν τόσο "δεδομένα", που οι παίκτες άρχιζαν να κουράζονται ανησυχητικά. Τη συγκεκριμένη περίοδο του παιχνιδιού τη θεωρώ ως την πιο δύσκολη και ταυτόχρονα την πιο αστεία της ιστορίας του. Ολοι οι παίκτες, μαζεμένοι σε ένα νησί, χωρίς να ξέρουν πού να πάνε για να μαζέψουν XP, στοιβάζονταν με τις ντουζίνες στην crypt, ενώ εγώ προσπαθούσα με αλχημείες και events να βρω ενδιαφέροντα παιχνίδια για να τους προσελκύσω την προσοχή για το παιχνίδι. Ευτυχώς, όταν φτάσαμε στο σημείο που δεν πήγαινε άλλο, η Vircom κυκλοφόρησε το φοβερό και τρομερό patch, που πρόσθεσε το τρίτο νησί, και έτσι η κατάσταση άλλαξε άρδην. Τα quests έγιναν υπερβολικά πολλά και η δυνατότητα για seraph χαρακτήρες άλλαξε τα δεδομένα του παιχνιδιού και έδινε νέο έναυσμα σε παλαιούς και νέους παίκτες για περισσότερο gaming. Παλαιοί παίκτες, που δεν είχαν ανανεώσει τη συνδρομή τους, επανήλθαν δριμύτεροι, ενώ παράλληλα καινούριοι εισέβαλαν στους servers βλέποντας την πέραση





ΙΣΤΟΡΙΚΑ ΤΕΥΧΗ

- Ιούνιος '99: Παρουσίαση του T4C στη στήλη "On-Line Gaming" από τον Αντρέα-Παρασκευά Τσουρινάκη.
- Σεπτέμβριος '99 (σελ 21): Η αγγελία για Game Masters.
- Οκτώβριος '99: Το review του T4C από τον Κώστα Bandit Σπυρόπουλο.
- Νοέμβριος '99: Η στήλη του T4C ξεκινάει!

που είχε το παιχνίδι.

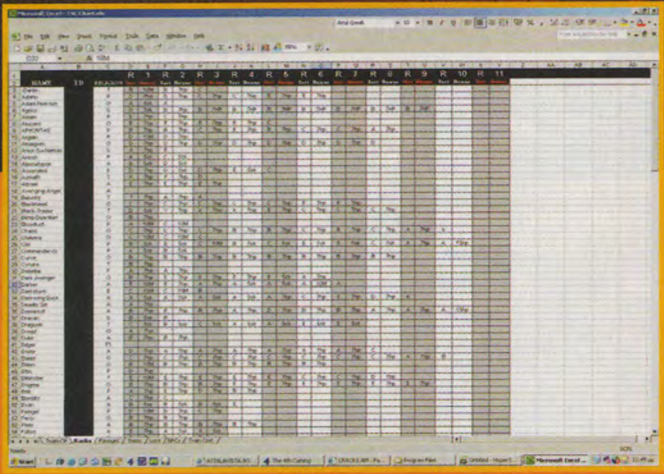
Ετσι, σιγά-σιγά φτάνουμε στη σημερινή πραγματικότητα, όπου τα τρία νησιά δεν είναι αρκετά, το διπλό seraph φαντάζει παιχνιδάκι και το Colosseum αποτελεί τη μοναδική σοβαρή πηγή experience. Τα πράγματα, όμως, και πάλι αλλάζουν, αφού η νέα έκδοση 1.25 έφτασε και είναι φοβερή! Περισσότερα για το συγκεκριμένο θέμα θα βρείτε στο τέλος του αφιερώματος.

EVENTS

Οπως παρατηρήσατε κατά την αναδρομή στο T4C δεν έγινε καμία αναφορά στα events του server μας, τα οποία παίζουν πολύ σημαντικό ρόλο στην εξέλιξη του παιχνιδιού. Αρκετοί παίκτες στο πέρασμα των τριών αυτών χρόνων έχουν υποστηρίξει ότι τα events είναι η φλόγα που κρατάει ζωντανό το The 4th Coming. Είχα την τιμή και το προνόμιο να ξεκινήσω το πρώτο event στην ιστορία του T4C, περίπου στο δεύτερο μήνα λειτουργίας του παιχνιδιού, και οι δύο πρώτοι παίκτες που συμμετείχαν σε αυτό ήταν ο Kokoloco και ο Esseas (κλαψ!). Αργότερα νέα events άρχισαν να προστίθενται, χωρίς, όμως, συγκεκριμένους κανόνες. Τα πιο διάσημα από αυτά ήταν το invasion, το bloodbath και η arena, και τα τρία βασισμένα στη νοοτροπία τού βγάζω ατελείωτα τέρατα μέχρι να συμβεί ένα από τα δύο: ή να γονατίσει ο server ή να πεθάνουν όλοι όσοι συμμετέχουν. Το παράδοξο είναι ότι ενώ τα events ήταν αρκετά δύσκολα και σχεδόν όλοι οι παίκτες που έπαιρναν μέρος πέθαιναν (lol), γούσταραν σαν τρελοί και με παρακαλούσαν να βγάζω περισσότερα τέρατα! Πάντα το έλεγα: "Είναι τρελοί αυτοί οι on-line gamers!"

Ενα από τα events-σταθμός στην ιστορία του T4C ήταν το Championship, ένα δημιούργημα του "συχωρεμένου" GM-Sostrym. Σε αυτό ένας-ένας όλοι οι παίκτες περνούσαν τις δοκιμασίες που είχε σκαρφιστεί το αρρωστημένο μυαλό του συγκεκριμένου GM, οι οποίες περιλάμβαναν μάχες με τέρατα, λύσεις γρίφων και, φυσικά, παράξενες ερωτήσεις! Το event γινόταν, ως συνήθως, στις αρχές του χειμώνα, κοντά στα Χριστούγεννα, και οι νικητές απολάμβαναν πλούσια δώρα.

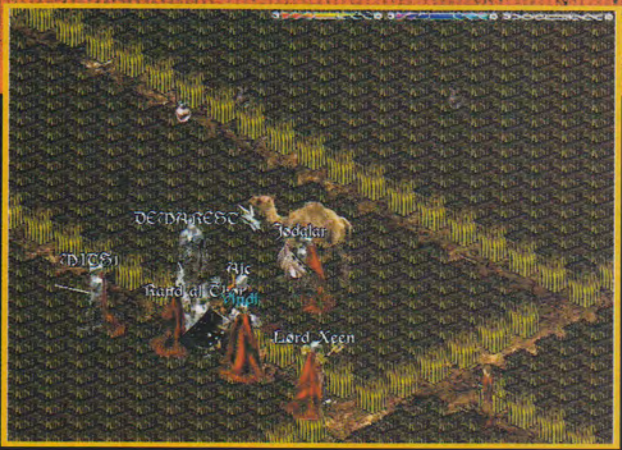
Περίπου τέσσερις μήνες μετά την έναρξη της ζωής του server, μου ήρθε η ιδέα (την έβαλα αμέσως σε εφαρμογή) της δημιουργίας ενός πανθέου για το The 4th Coming. Ηδη ο ένας θεός υπήρχε από το ίδιο το παιχνίδι (ο Artherk) και εγώ έπρεπε να δημιουργήσω λίγους θεούς ακόμα, ώστε ο καθένας να έχει το δικό του ποίμνιο και να δίνει τη δυνατότητα για εξέλιξη και bonus (τα γνωστά σε όλους ranks). Η ιδέα μπήκε σε εφαρμογή και οι παίκτες ανταποκρίθηκαν ικανοποιητικά. Ομως, ύστερα από περίπου δυόμισι χρόνια λειτουργίας των religions στον server μας και έπειτα από πολλές συζητήσεις με παί-



Σε αυτό το τεράστιο φύλλο Excel είναι καταχωρισμένες όλες οι πληροφορίες σας! Οπως βλέπετε, είμαι οργανωμένος και σας έχω φακελωμένους έναν-έναν. Αποκλειστική photo από τα άδυτα του υπολογιστή μου.

Κλασικό meeting. Προσέξτε τον τύπο από τα δεξιά που το παίζει "διαφήμιση Martini". Δεν είναι δύσκολο να καταλάβετε ότι είναι ο Mikee.

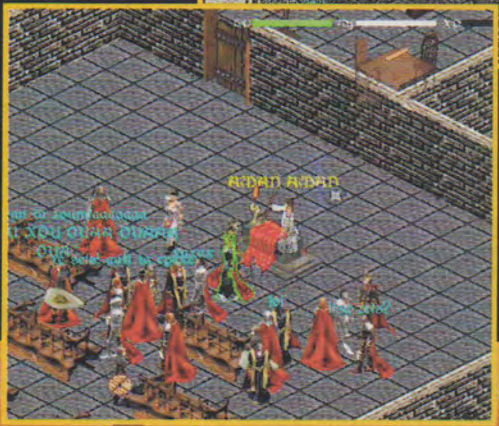




Ιστορική φωτογραφία από τα χωράφια της Lighthaven. Η γκαμήλα στο κέντρο... είμαι εγώ.



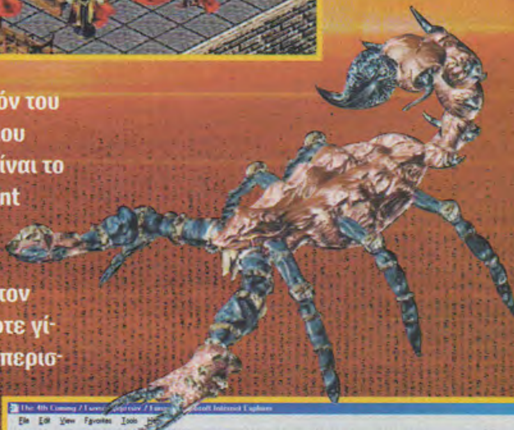
Εκκίνηση από το ένδοξο event Run.

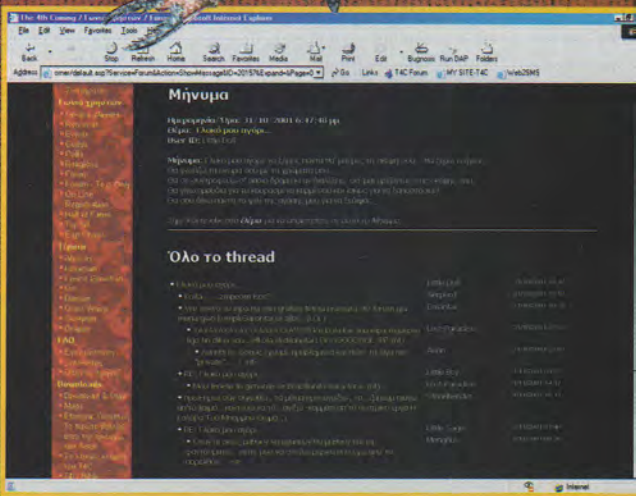


Ενας από τους γάμους στους οποίους έχω παραστεί ως παπάς. Ακόμα και παπάς έχω γίνει για να περνάτε καλά. Τι άλλο θέλετε;

κτες, κατέληξα στο συμπέρασμα ότι ο αριθμός των θεών είναι υπερβολικός για τα ελληνικά δεδομένα του T4C (Thanx Giant). Δεδομένου του αριθμού των συνδρομητών στο παιχνίδι, κάποιες θρησκείες σε ορισμένες φάσεις του παιχνιδιού αριθμούσαν λιγότερα από δέκα μέλη, ενώ άλλες είχαν πάνω από είκοσι. Δεν συνεχίζω, όμως, την παράθεση των σκέψεών μου, γιατί θα αποκαλύψω τα μελλοντικά σχέδιά μου σχετικά με το ζήτημα των religions, να ξέρετε, όμως, ότι έχω λάβει ορισμένες αποφάσεις, τις οποίες θα υλοποιήσω όταν έρθει το πλήρωμα του χρόνου... Σας υπόσχομαι ότι τα αποτελέσματα θα είναι εντυπωσιακά :).

Κλείνοντας το συγκεκριμένο κεφάλαιο, θα ήθελα να αναφερθώ και σε άλλα σημαντικά events από το παρόν και το παρελθόν του The 4th Coming. Κατά την ταπεινή μου άποψη, τα πιο πετυχημένα events είναι το Bodyguards, το Run, το Treasure Hunt και το Safari. Ιδίως το Run και το Treasure Hunt είναι τα events που έχουν γίνει τις πιο πολλές φορές στον server μας, ενώ το Bodyguards, όποτε γίνεται, επικρατεί το αδιαχώρητο. Για περισσότερες πληροφορίες για events, religions και τα πάντα σχετικά με το The 4th Coming σας προτείνω να επισκεφτείτε την ιστοσελίδα μου, που βρίσκεται στη διεύθυνση: http://www.rpg.gr/t4c/default.asp





Ενα άσχετο μήνυμα στο forum του site μας. Κοιτάξτε απαντήσεις που έδωσαν οι χρήστες μας. Ειδικά αυτή του Serpent είναι "όλα τα λεφτά"!



Η μεγάλη επίθεση που είχε γίνει στον Tanga, η οποία στέφθηκε με αποτυχία. Βλέπετε, αρχηγός ήταν ο Killer.



Guilds... Υπόθεση που σηκώνει πολλή συζήτηση.



ΜΙΑ ΔΟΥΛΕΙΑ ΔΙΑΣΚΕΔΑΣΤΙΚΗ

Μπορεί η δουλειά μου ως Game Master να είναι γεμάτη αντιξοότητες, βάναυση, κουραστική, πιεστική και ψυχοφθόρα (ναι, καλά καταλάβατε, για ακόμη μία φορά υπερβάλλω), όμως, ορισμένες φορές γίνεται άκρως διασκεδαστική και απρόσμενη... σε σημείο που με κάνει να "κατουριέμαι" από τα γέλια (γι' αυτό και φοράω πάντα pampers). Αμέτρητες φορές έχω πιάσει τον εαυτό μου να γελάει σαν χαζός (σαν είπα, το είδατε;) μπροστά στην οθόνη του υπολογιστή, διαβάζοντας τις συζητήσεις παικτών ή βλέποντας διάφορα "αστεία" σκηνικά. Δυστυχώς, ο περιορισμένος χώρος δεν μου επιτρέπει να αναφερθώ σε όλα, οπότε για περισσότερες πληροφορίες θα σας παραπέμψω στην ιστοσελίδα μου και στο τμήμα των LOL.

Η χρήση του αγαπημένου μου spell Vaporize είναι μια πονεμένη ιστορία για τους παίκτες. Αυτό το καταπληκτικό spell έχει την ικανότητα να σκοτώνει τα πάντα, ακόμα και αντικείμενα! Επιλέγω το spell, κάνω κλικ σε όποιο αντικείμενο θέλω και μετά το σχετικό εφέ του καπνού, το εν λόγω αντικείμενο έχει εξαφανιστεί. Βέβαια, σε αρκετές περιπτώσεις, αντί να κάνω vaporize ένα αντικείμενο, κάνω vaporize άμοιρους παίκτες που βρίσκονται στο διάβα του mouse μου και αυτό -ως είθισται- συμβαίνει όταν μαζεύω αντικείμενα από rank test ή όταν παίρνω την αμοιβή του train. Πόσες φορές άμοιροι παίκτες που ήθελαν να κάνουν το χαρακτήρα τους πιο δυνατό άφηναν στα πόδια του τα gold του train και αντί να κάνω vaporize τα gold, έκανα vaporize αυτούς (lol)! Αμ, το άλλο, το καλύτερο; Οταν θέλω να γεμίσω τους παίκτες με spells, παίρνω όλα τα macros μου με τη σειρά και αρχίζω:
F3:Bless, F4:Barrier,
F5:Protection, F6:Chaos Shield,
F7:Major Combat Sense και
F8: Vaporize!
Βέβαια, δεν το κάνω επίτηδες, απλώς είναι στη σειρά των spells μου, ε, και του ρίχνω μια και από αυτό! Κάτι σαν τη μαγειρική: λίγο από αυτό, λίγο από το άλλο, βάλε και μια κουταλιά από vaporize.

Ακόμα πιο τρελό γέλιο ρίχνω κάθε φορά που γίνεται το event Bodyguards, όπου σκοπός είναι η μία ομάδα να σκοτώσει τον προστατευόμενο NPC της άλλης ομάδας. Ετσι, λοιπόν, η ομάδα των παικτών που είναι στην άμυνα, εφαρμόζει τρελές τακτικές. Στοιβάζονται δέκα-δέκα μπροστά στην πόρτα για να μην μπορούν να μπουν οι αντίπαλοι, βάζουν τους μικρούς χαρακτήρες να κάνουν mana burst στους δυνατούς παίκτες της αντίπαλης ομάδας, προκειμένου να τους laggάρουν, και άλλα σχετικά. Κάθε, μα κάθε φορά που κάνω το event, όλο και κάποιο καινούριο κόλπο σκαρφίζονται οι παίκτες για να νικήσουν εκείνοι, οι αντίπαλοι να εκνευριστούν και εγώ, βέβαια, να πεθαίνω στο γέλιο. Μια φορά, μάλιστα, ένας από τους παίκτες (ονόματα δεν λέμε, παίκτες δεν θίγουμε) που συμμετείχε σε ένα από τα bodyguards, εκνευρίστηκε τόσο πολύ, που εκεί που έπαιζε, έκανε reset τον υπολογιστή του (χωρίς να κάνει quit, χωρίς τίποτα, απλώς πάτησε το κουμπί) και στο καπάκι έσπασε την καρέκλα του γραφείου του! Φαντάζει αστείο για κάποιον τρίτο (εγώ συγκεκριμένα όταν το άκουσα, δάκρυσα από τα γέλια), αλλά φανταστείτε εκνευρισμό που είχε το συγκεκριμένο άτομο!

Αυτό είναι το T4C, αγαπητοί φίλοι! Το παιχνίδι των μεγάλων συγκινήσεων, του άφθονου γέλιου και της καλής παρέας. Ε, αν φάτε και κανένα vaporize, μην παραξενευτείτε ούτε να παρεξηγηθείτε. Δεν το έχω κάνει επίτηδες :)



Ενα από τα πιο διάσημα "ζευγάρια" του T4C. Μπορεί να μην το παραδέχονται, αλλά εγώ είδα φωτογραφίες τους που έχουν πάει μαζί στη Μύκονο! Αμέ, αμέ.



Μια από τις καλύτερες Pic of the Weeks του T4C, made by Nightwolf.



Κάρτα Visa για τους αποκλειστικούς συνδρομητές του T4C, made by Rebelion.

ΟΙ GMs ΠΟΥ ΠΕΡΑΣΑΝ ΑΠΟ ΤΟ T4C

GM-Bandit: Ο πρώτος διδάξας, ο πρώτος άνθρωπος που πάτησε το πόδι του στον ελληνικό server του The 4th Coming, ο πρώτος συντάκτης-game master, ο πρώτος που έκανε το review του T4C και αυτός που ξεκίνησε τη μόνιμη στήλη του. Όλοι του χρωστάμε ένα μεγάλο ευχαριστώ, καθώς αυτός άνοιξε τη μεγάλη πύλη του T4C και υποδέχτηκε το κοινό. The gatekeeper of the Dark Portal, Κώστας Bandit Σπυρόπουλος. Δυστυχώς, ο GM-Bandit δεν είναι εν ενεργεία.

GM-Dark Templar Ο κύριος αυτός ήταν ένας από τους πρώτους 3 GMs στην ιστορία του T4C. Φήμες αναφέρουν ότι ήταν απόγονος του Tassadar και κάτοικος του πλανήτη Adun. Στις φλέβες του κυλούσε βασιλικό αίμα Protoss και ήταν ο πιο βάρβαρος GM. Αγαπημένα του events ήταν τα bloodbath και arena. Ομως, ένα σημαντικό γεγονός στη ζωή του έμελλε να τον αλλάξει και έτσι μεταλλάχθηκε σε κάτι καινούριο, σε κάτι πιο εξελιγμένο και πιο απόκρυφο. Ο GM-Dark Templar δεν είναι εν ενεργεία.

GM-DuMmWiaM Η νέα βελτιωμένη μορφή του Dark Templar, ο GM-DuMmWiaM, θεωρείται ως ένας High Archon, ένα περιπλανώμενο πνεύμα. Εχει όλες τις δυνάμεις του Dark Templar, συν δύο τρία spellάκια παραπάνω. Απ' ό,τι φαίνεται, πρέπει να υπάρχουν κι άλλοι όπως αυτός σε όλους τους servers του The 4th Coming, σε όλο τον κόσμο, καθώς μια μέρα ένας παίκτης τον ρώτησε: "Εσείς οι DuMmWiaM, τι ικανότητες έχετε;". Ο GM-DuMmWiaM είναι εν ενεργεία.

GM-Kanon Ο πιο νέος GM και συνάμα ο πιο αρχαίος! Φημολογείται ότι, ακόμα και αν όλοι οι άλλοι GMs προσθέσουν τις ηλικίες τους μαζί, δεν ξεπερνούν τη δική του ηλικία, η οποία δεν μετριέται με χρόνια, αλλά με χιλιετίες. Το όνομα Kanon βγαίνει από την αρχαιοελληνική λέξη "Κανών", δηλαδή κανόνας. Τα ίχνη του χάνονται στα βάθη των αιώνων, ενώ φήμες λένε ότι είναι ο τελευταίος αρχαίος Ελλην Highlander, που έχει επιβιώσει στον κόσμο αυτό από την εποχή του Περικλή. Ο GM-Kanon, είναι αυστηρός, τηρεί τους κανόνες κατά γράμμα, δεν χαρίζει κάστανα, δεν κάνει delivery, δεν "μασάει μία" και, φυσικά, είναι εν ενεργεία.

GM-Neptune Ο θεός Ποσειδώνας, ο θεός της θάλασσας, είναι ένας από τους τρεις εν ενεργεία Game Master του The 4th Coming αυτή την εποχή. Αθεράπευτα ερωτευμένος με τη θάλασσα, επέλεξε τα τρία νησιά του The 4th Coming ως το μοναδικό θέρετρό του για τις κρύες μέρες του χειμώνα. Ο GM-Neptune είναι, φυσικά, εν ενεργεία, διότι ένας θεός ποτέ δεν πεθαίνει :)

GM-Silencer Ο αθόρυβος GM, ο πανταχού παρών, ήταν αυτός που διαδέχτηκε τον GM-Bandit στο δύσκολο αυτό έργο. Σοβαρός και μετρημένος, ποτέ δεν έδωσε δικαιώματα σε κανέναν και κάθε φορά έφερνε σε πέρας το έργο του χωρίς να αφήνει κανέναν παραπονεμένο. Δυστυχώς, ήταν ένας κομήτης και όπως όλοι οι κομήτες, περνάνε, μας εντυπωσιάζουν και εξαφανίζονται στο Διάστημα, προκειμένου να ομορφύνουν και άλλα σημεία του Σύμπαντος (υποψιάζομαι ότι μέσα μου βράζει το αίμα του ποιητή). Ο GM-Silencer δεν είναι εν ενεργεία.

GM-Sostrym Τι να πει κανείς για αυτόν το θρύλο... Θρύλο όνομα και πράγμα! Ο πιο πολυσυζητημένος GM, ο πιο χαρούμενος και πάντα εύθυμος GM, που αρέσκονταν στις πλάκες, στο χαβαλέ και στα ατελείωτα LOL, χωρίς ποτέ να παραμελεί το καθήκον του! Αυτός ο κύριος είναι ο πρώτος Game Master, στα παγκόσμια δεδομένα, που απέδειξε ότι οι GMs δεν χρειάζεται να είναι αυστηροί, απρόσιτοι και "κακοί" προκειμένου να είναι σωστοί στη δουλειά τους. Απέδειξε περίτρανα, ότι ο GM μπορεί να προσεγγίσει τους παίκτες, να γίνει φίλος με αυτούς, να περάσει καλά μαζί τους και να κάνει άψογα τη δουλειά του. Στον GM-Sostrym ανήκει το εκπληκτικό event Championship, στο οποίο κάθε φορά μαζεύονταν ορδές παικτών για να συμμετάσχουν. Φημολογείται ότι τον απήγαγε ένας μυστηριώδης μάγος με το όνομα Stark. Ο GM-Sostrym δεν είναι εν ενεργεία.

GM-Syren Η μοναδική θηλυκή ύπαρξη στο σύνολο των Game Masters. Απόγονος της ένδοξης Lisa, η Syren ήταν η μοναδική GM στο T4C, η οποία όταν έκανε login στον server... ξεχνούσε να κάνει logout. Το ρεκόρ της ήταν να είναι συνδεδεμένη στο server για ένα μήνα και πέντε μέρες, αλλά αναγκάστηκε να μπει σε μονάδα απεξάρτησης προκειμένου να συνεχίσει να ζει το υπόλοιπο της ζωής της ομαλά. Η συνεισφορά της στο The 4th Coming ήταν από τις πιο καταλυτικές στην ιστορία του παιχνιδιού. Η GM-Syren δεν είναι εν ενεργεία.



VERSION 1.25

Επιτέλους, η νέα έκδοση του T4C είναι γεγονός! Από την εποχή της ανάδυσης του τρίτου νησιού στον κόσμο της Althea έχει να εκδοθεί ένα τόσο σημαντικό patch. Τη στιγμή που πληκτρολογούνται αυτές οι φράσεις, η εγκατάστασή της έχει μόλις τελειώσει (πιο συγκεκριμένα, έγινε η εγκατάσταση της 1.25a και όχι της 1.25 η οποία ήταν γεμάτη bugs). Δυστυχώς, δεν μπορώ να σας πω μετά βεβαιότητας όλα τα νέα χαρακτηριστικά της έκδοσης, μέχρι να τα δω με τα ίδια μου τα μάτια, κάτι που θα γίνει τις αμέσως επόμενες μέρες - για να μην πω ώρες.

Πάντως, σύμφωνα με τα release notes της Vircom, το παιχνίδι θα περιλαμβάνει τα εξής:

- Δυνατότητα στο χαρακτήρα για 3ο reborn (at last).
- 15 νέα spells, όλα αυτά που μέχρι πρότινος έδινα εγώ, συν μερικά teleports.
- Πάνω από 25 καινούρια τέρατα.
- Αρκετά quests.
- Πολλές αλλαγές στους μέχρι τώρα γνωστούς χάρτες των νησιών.
- Μαγικά αντικείμενα για όλους.

Κάπου εδώ τελειώνει το party μας για τα τρίτα γενέθλια του T4C στην Ελλάδα. Τρία ολόκληρα χρόνια! Μοιάζει σαν όνειρο! Τώρα που το συνειδητοποιώ, τρία χρόνια έκανα να τελειώσω το Γυμνάσιο... και τώρα είμαι τρία χρόνια GM σε ένα παιχνίδι. Πατρίκο, ετοίμασε το απολυτήριό μου, γιατί πάω για άλλα τρία χρόνια στο Λύκειο :) PC

Game Club

Η κλίμακα αυτή αντιστοιχεί στις βαθμολογίες των παιχνιδιών, όπως αυτές απεικονίζονται στους πίνακες των Game Reviews, κάτω από το γενικό τίτλο "Επιδόσεις".

0-50
ΑΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΟ
Μείνετε μακριά από αυτό το παιχνίδι, ακόμα κι αν σας πληρώσουν για να το πάρετε!

51-60
ΚΑΤΩ ΤΟΥ ΜΕΤΡΙΟΥ
Λυπούμαστε, αλλά δεν θα μπορέσουμε... Εξάλλου, ο ανταγωνισμός δεν επιτρέπει επιείκεια!

61-70
ΜΕΤΡΙΟ
Χμ... το "Παν Μέτρον Αριστον" μάλλον δεν ισχύει στην περίπτωση αυτή...

71-80
ΚΑΛΟ
Οχι κάτι το συναρπαστικό, σίγουρα όμως αξιοπρεπές.

81-90
ΠΟΛΥ ΚΑΛΟ
Αυτό μάλιστα! Ενα παιχνίδι που θα σας καθηλώσει ώρες μπροστά στην οθόνη του υπολογιστή σας.

91-95
ΕΞΑΙΡΕΤΙΚΟ
Ενας τίτλος που σίγουρα θα φιγουράρει στις λίστες με τα top games της χρονιάς.

96-100
ALL TIME CLASSIC
Ενα κλασικό παιχνίδι που διεκδικεί επάξια τη θέση του στις σελίδες του Hall of Fame. Αποκτήστε το χωρίς συζήτηση!

ΕΠΙΛΟΓΗ ΤΗΣ ΣΥΝΤΑΞΗΣ PCmaster

Αν στην παρουσίαση ενός παιχνιδιού υπάρχει αυτό το σήμα, τότε μην το χάσετε με τίποτα! Οι συντάκτες του "PC Master" ενθουσιάστηκαν μαζί του.

Age of Mythology



104

Το παιχνίδι στρατηγικής που περίμενε πολύς κόσμος είναι... σχεδόν εδώ! Πριν από την επίσημη κυκλοφορία του, ο beta tester μας ανέλαβε να σας βάλει στο κόλπο με μια γερή δόση από την beta του παιχνιδιού.

Medieval Total War



114

Το απόλυτο παιχνίδι στρατηγικής έφτασε! Ηγηθείτε μιας μεσαιωνικής αυτοκρατορίας και επεκτείνετε το βασίλειό σας, οδηγώντας εκατοντάδες άνδρες στη μάχη!

Unreal Tournament 2003

Ναι! Το παιχνίδι που όλοι περιμέναμε! Χτενιστείτε, βγάλτε από την ντουλάπα σας την μπαλωμένη παραλλαγή και τις σκονισμένες ρουκέτες και δρόμο για την αρένα!



108

Παιχνίδια	Σελ.	Βαθμολογία
Action		
Unreal Tournament 2003	108	93%
Die Hard: Nakatomi Plaza	124	78%
Global Operations	136	86%
Strategy		
Age of Mythology	104	
Medieval Total War	114	94%
Adventure		
Genesys	120	75%
Simulation		
Tony Hawk's Pro Skater 3	128	93%
4x4 Evolution 2	132	85%

Τα παιχνίδια που σας παρουσιάζουμε αυτόν το μήνα μάς έδωσαν τα ακόλουθα καταστήματα/εταιρείες:

- ▲ Beacon Multimedia, Αετιδέων 13, τηλ.: 010 6595630
- ▲ CD-Media, Γεωργαντά 1Α, τηλ.: 010 6233906
- ▲ Despec Multimedia, Μακρυγιάννη 20, τηλ.: 010 9480000
- ▲ Dionic, Αριστοτέλους 95, τηλ.: 010 2445310
- ▲ Infogrames Hellas, Μακαρίου 8 & Παναγούλη 73, 153 43 Αγία Παρασκευή, τηλ.: 010 6018800



120

Genesys

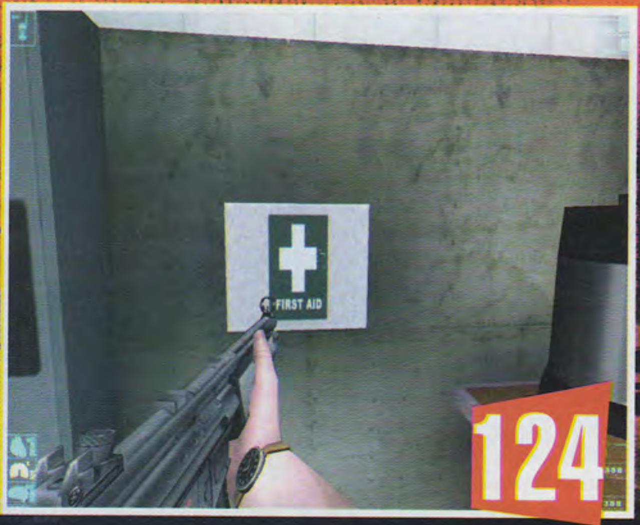
Ενα παιχνίδι διαφορετικό από τ' άλλα! Εκπαιδευτικής φύσης, με γερές δόσεις περιπέτειας. Τι άλλο θ' ακούσουμε;



128

Tony Hawk's Pro Skater 3

Κράνος, επιγονατίδες, προστατευτικά για τους αγκώνες... Το μόνο που χρειάζεστε για να κάνετε skateboarding είναι λίγο θάρρος. Αν δεν το έχετε, αρκεστείτε στο Tony Hawk's Pro Skater 3!



124

Die Hard: Nakatomi Plaza

Βάλτε την αποκριάτικη μουτσούνα του Bruce Willis και κάντε κάτι που ξέρετε πολύ καλά: καθαρίστε τους όλους!

ΕΤΑΙΡΕΙΑ: MICROSOFT/ENSEMBLE STUDIOS

ADVENTURE
ACTION
RPG
SIMULATION
STRATEGY

AGE of MYTHOLOGY

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ ΕΛΑΧΙΣΤΕΣ ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ (ΓΙΑ ΤΗΝ ALPHA VERSION) PENTIUM III 500MHz, 256MB RAM, 16MB 3D ΚΑΡΤΑ ΓΡΑΦΙΚΩΝ, DIRECTX 8.1, WINDOWS 98, ME, 2000, XP, MODEM 56K (ΓΙΑ MULTIPLAYER)

ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΘΑ ΚΑΤΑΛΑΜΒΑΝΕΙ ΠΙΘΑΝΟΤΑΤΑ 2 CDs

του Γιώργου "Dream" Λουκά



Μόλις τέσσερα χρόνια μετά την κυκλοφορία του πρώτου Blockbuster ο χώρος των παιχνιδιών στρατηγικής πραγματικού χρόνου (RTS) βρίσκεται στο μέγιστο της ωριμότητάς του. Ετσι, μπορεί η απίστευτη επιτυχία του Starcraft το 1998 και του Age Of Empires 2 το 1999 να αποτέλεσαν έκπληξη, σήμερα, όμως, τα καινούρια παιχνίδια αυτών των εταιρειών κάνουν ρεκόρ πωλήσεων πολύ προτού κυκλοφορήσουν.

Τον προηγούμενο χρόνο είχαμε το πρωτοπόρο Empire Earth της SSS, πριν από 3 μήνες το πολύ καλό Warcraft 3 της Blizzard και τώρα είμαστε εν αναμονή του, όπως όλα δείχνουν, εξαιρετικού νέου κατορθώματος της Ensemble Studios. Το Age Of Mythology υπόσχεται όχι μόνο να μην απογοητεύσει τους λάτρεις της σειράς των Age Of Empires, αλλά και να προσελκύσει αρκετό νέο κόσμο.

Από άποψη θεματολογίας το AOM θα ενθουσιάσει τους Ελληνες gamers-φίλους της μυθολογίας, μια και το ελληνικό στοιχείο είναι ιδιαίτερα έντονο. Ο ένας από τους τρεις κύριους λαούς είναι οι Greeks (οι άλλοι δύο είναι οι Egyptians και οι Norse), κάτι που εκ πρώτης όψεως μπορεί να μη μοιάζει τόσο συναρπαστικό, αλλά σύντομα γίνεται όταν έρχεται κανείς σε επαφή με τα units του και αυτά απαντούν στα ελληνικά. Λέξεις όπως "βούλομαι", "μάλιστα", "έφοδος" με κάνουν να νιώθω εθνική υπερηφάνεια έστω κι αν η προφορά του Αμερικανού ηθοποιού θυμίζει Στιβ Γιατζόγλου.





Οι God powers είναι εντυπωσιακότατες.



Ενας Φαραώ και μερικοί Αιγύπτιοι ιερείς προσπαθούν να σταματήσουν την ελληνική έφοδο.

Θετικά

- Εύκολη διατήρηση μιας υγιούς οικονομίας
- Μεγάλες διαφορές μεταξύ των τριών λαών και των 9 κύριων θεών
- Πολύ καλός χειρισμός των μονάδων παρά τα 3D γραφικά
- Αρκετά ακριβές σε σχέση με τη μυθολογία των τριών αυτών λαών

Αρνητικά

- Πολύ μεγάλη εγκατάσταση για RTS παιχνίδι (η Alpha version απαιτούσε πάνω από 1,2GB)
- Ο πληθυσμός, αν και χωρίς σταθερό όριο, σχεδόν πάντα φτάνει σε αρκετά μικρότερα επίπεδα σε σχέση με το AOE 2

Ο ένας από τους τρεις κύριους λαούς είναι οι Greeks (οι άλλοι δύο είναι οι Egyptians και οι Norse), κάτι που εκ πρώτης όψεως μπορεί να μη μοιάζει τόσο συναρπαστικό, αλλά σύντομα γίνεται όταν έρχεται κανείς σε επαφή με τα units του και αυτά απαντούν στα ελληνικά.

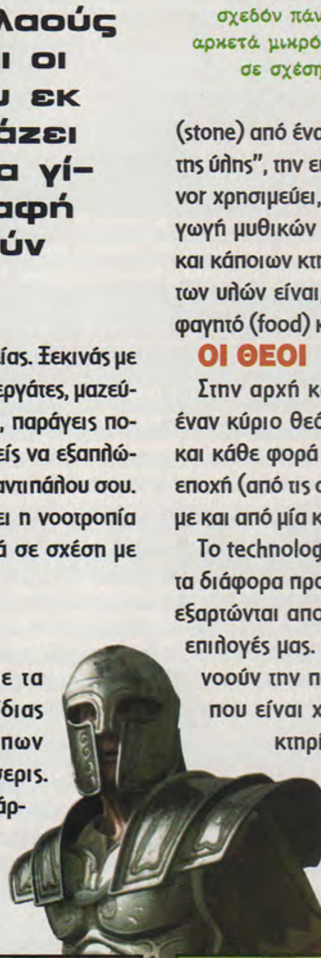
Οπως όλα τα καινούρια RTS έτσι και το AOM είναι εξ ολοκλήρου 3D. Σχετικά με αυτό το ρίσκο που πήρε η Ensemble Studios, να εγκαταλείψει δηλαδή την πολύ επιτυχημένη λογική του 2D, μίλησε σε συνέντευξη που έδωσε πρόσφατα ο επικεφαλής του σχεδιασμού Bruce Shelley: "Η επιλογή του 3D μας επιτρέπει να κάνουμε τους χώρους του παιχνιδιού πιο ρεαλιστικούς, πιο ατμοσφαιρικούς και πιο όμορφους σε σχέση με αυτούς των προηγούμενων παιχνιδιών μας." Κι αυτό είναι αλήθεια. Οι God powers, όπως ο κεραυνός του Δία, δεν θα μπορούσαν να φαίνονται ικανοποιητικοί παρά μόνο σε 3D περιβάλλον.

GAMEPLAY

Τα βασικά στοιχεία του interface αλλά και του τρόπου παιχνιδιού είναι οικεία σε όσους έχουν παίξει κάποιο από τα υπόλοιπα παιχνίδια της κατασκευάστριας εταιρείας. Ξεκινάς με ένα Town Center και μερικούς εργάτες, μαζεύεις πρώτες ύλες, χτίζεις κτήρια, παράγεις πολεμικές μονάδες και προσπαθείς να εξαπλώνεσαι στο χάρτη εις βάρος του αντιπάλου σου. Οσο, όμως, οικεία κι αν δείχνει η νοοτροπία αυτή, το AOM διαφέρει αρκετά σε σχέση με τους προκατόχους του.

ΟΙ ΠΡΩΤΕΣ ΥΛΕΣ

Σε απόλυτη συμφωνία με τα προηγούμενα παιχνίδια της ίδιας εταιρείας, ο αριθμός των τύπων resources είναι ακριβώς τέσσερις. Για πρώτη φορά, όμως, θα υπάρξει μια διαφοροποίηση, μια και αντικαταστάθηκε η βαρετά πολυφορεμένη πέτρα (stone) από ένα νέο, ιδιόρρυθμο είδος "πρώτης ύλης", την εύνοια των θεών (favor). Το favor χρησιμεύει, κατά κύριο λόγο, στην παραγωγή μυθικών μονάδων και ηρώων, καθώς και κάποιων κτηρίων. Τα άλλα τρία είδη πρώτων υλών είναι, φυσικά, ο χρυσός (gold), το φαγητό (food) και το ξύλο (wood).



ΟΙ ΘΕΟΙ

Στην αρχή κάθε παιχνιδιού επιλέγουμε έναν κύριο θεό για να λατρεύει ο λαός μας και κάθε φορά που προχωρούμε σε μια νέα εποχή (από τις συνολικά τέσσερις), επιλέγουμε και από μία κατώτερη θεότητα.

Το technology tree του λαού μας αλλά και τα διάφορα προτερήματα και ελαττώματά του εξαρτώνται αποκλειστικά από τις παραπάνω επιλογές μας. Ετσι, υπάρχουν θεοί που ευνοούν την παραγωγή πεζικού και άλλοι που είναι χρήσιμοι για την αντοχή των κτηρίων μας. Επιπλέον, κάθε θεός που επιλέγουμε μας δίνει μία θεϊκή δύναμη (god power) μιας χρήσης. Χαρακτηριστικά παραδείγματα τέτοιων θεϊκών δυ-

Ξέρετε ότι...

...οι μονάδες των Ελλήνων έχουν καθαρά ελληνικά ονόματα, όπως Kataskopos (ο scout), Prodromos, Toxotes, Hoplite, Hetairoi, Helepolis, Hippikon, Petrobolos, αλλά και οι ήρωες των Ελλήνων αποκαλούνται όπως πρέπει, π.χ. Herakles και όχι Hercules;



Οι Αιγύπτιοι πήραν τ' άρματα.



Τα μυθικά πλάσματα δεν λείπουν, φυσικά, από τις ναυμαχίες.

ΟΙ ΘΕΟΙ ΤΟΥ AGE OF MYTHOLOGY

ΟΙ ΘΕΟΙ ΤΩΝ ΕΛΛΗΝΩΝ



Οι επιρροές του αφορούν το favor, που αυξάνει γρηγορότερα και φτάνει σε διπλάσιο άνω όριο από το κανονικό και το πεζικό που παράγεται πιο γρήγορα και κάνει επιπλέον ζημιά στα αντίπαλα κτήρια. Επίσης οι ήρωές του είναι πιο ανθεκτικοί. Το μυθικό πλάσμα του είναι ο Πήγασος (ιπτάμενος scout) και η θεϊκή δύναμή το lightning bolt που σκοτώνει ακαριαία μια αντίπαλη μονάδα.



Ο Αδης ευνοεί τους τοξότες και τα κτήρια, αυξάνοντας τόσο τα hit points τους όσο και τη ζημιά που προκαλούν. Μια παράξενη ιδιότητά του είναι ότι επιτρέπει στους νεκρούς του να επιστρέψουν ως φαντάσματα. Το μυθικό πλάσμα που του αναλογεί είναι και πάλι ο Πήγασος και η θεϊκή δύναμή του είναι το Sentinel (περιβάλλει ένα Town Center με αγάλματα που ρίχνουν βέλη).



Ο Ποσειδώνας, όσο κι αν φαίνεται παράξενο, αποτελεί την πρώτη επιλογή για όσους αρέσκονται στο ιππικό. Εκτός των αλόγων, παρέχει πλεονεκτήματα στο εμπόριο και την αλιεία. Εκτός του Πήγασου έχει και δεύτερο μυθικό πλάσμα, τον Ιππόκαμπο. Θεϊκή δύναμή του είναι το Lure (Μεγάλιθος που προσελκύει ζώα και κάνει εύκολη τη δουλειά των hunters).

ΟΙ ΘΕΟΙ ΤΩΝ ΑΙΓΥΠΤΙΩΝ



Ο επικεφαλής στο αιγυπτιακό πάνθεον Ra είναι η πρώτη επιλογή για όσους προτιμούν τις καμήλες και τα άρματα (chariots). Η θεϊκή δύναμή του είναι η Rain (βροχή που βοηθά τις φάρμες).



Η Ισιδα είναι η θεά της οικονομικής ευημερίας και της τεχνολογίας. Οι τεχνολογίες της κοστίζουν λιγότερο, τα Town Centers της υποστηρίζουν περισσότερο πληθυσμό και τα μνημεία της παρέχουν προστασία από τις αντίπαλες god powers. Η θεϊκή δύναμή της είναι η Prosperity, που βελτιώνει την απόδοση των gold miners της.



Τελευταίος από τους αρχικούς θεούς των Αιγυπτίων είναι ο Set, ο θεός τους χάους, ο οποίος επικεντρώνει τα πλεονεκτήματά του στους τοξότες, τους Φαραώ και τους ιερείς. Η θεϊκή δύναμή του είναι το Vision, με το οποίο αποκαλύπτεται μια ανεξερεύνητη περιοχή για ένα ορισμένο χρονικό διάστημα.

ΟΙ ΘΕΟΙ ΤΩΝ NORSE



Ο Thor, ο θεός του κεραυνού για τη νορμανδική μυθολογία, ευνοεί κυρίως τις μονάδες του Longhouse (του αντίστοιχου του Barracks για τους Norse). Ακόμη ένα πλεονέκτημα για τον Thor είναι η μεγαλύτερη ταχύτητα και το χαμηλότερο κόστος των dwarfs. Εξάλλου, η θεϊκή δύναμή του είναι το dwarven mine, που αναβαθμίζει την ταχύτητα των ορυχείων χρυσού.



Ο Odin αποτελεί την αγαπημένη μου επιλογή σε παιχνίδια 1 vs 1, διότι παρέχει τη μεγαλύτερη ταχύτητα και τη δυνατότητα για αιφνιδιασμό με αρκετά καλές μονάδες από νωρίς. Ευνοεί τους hunters και τα hill forts (τα αντίστοιχα των κάστρων για τους Norse). Το μυθικό πλάσμα που του αντιστοιχεί είναι το κοράκι, το οποίο αναπαράγεται από μόνο του στο ναό κάθε φορά που πεθαίνει.



Ο Loki δίνει τη δυνατότητα στον ήρωα Hersir να επικαλείται ο ίδιος μυθικά units την ώρα της μάχης. Παράλληλα μειώνει το κόστος παραγωγής τέτοιων μονάδων και βελτιώνει τις βοϊδάμαξες, κάνοντάς τες φθηνότερες και γρηγορότερες, αν και λιγότερο ανθεκτικές. Η θεϊκή δύναμή του είναι η κατασκοπία (Spy), με την οποία είναι σε θέση να βλέπει ό,τι και ένα unit του αντιπάλου.



νάμεων αποτελούν ο σεισμός της Αρτέμιδος, η βροχή του Ra και η ιαματική πηγή του Forseti. Οι δυνάμεις αυτές επηρεάζουν αρκετά το παιχνίδι, αλλά συνήθως δεν κρίνουν το νικητή, αφού η καθεμία χρησιμοποιείται το πολύ μία φορά.

ΤΑ ΜΥΘΙΚΑ ΠΛΑΣΜΑΤΑ ΚΑΙ ΟΙ ΗΡΩΕΣ

Σε γενικές γραμμές οι μυθικές μονάδες δεν διαφέρουν σε σχέση με τις συμβατικές παρά μόνο στο ότι είναι πιο δυνατές απέναντι σε θνητούς και σαφώς πιο εντυπωσιακές (αγαπημένη μου είναι η Λερναία Υδρα, στην οποία φυτρώνουν κεφάλια όσο μάχεται). Οσον αφορά στους ήρωες, αυτοί είναι ελάχιστα δυνατότεροι σε σχέση με το κανονικό πεζικό ή το ιππικό, αλλά είναι ιδιαίτερα αποτελεσματικοί εναντίον μυθικών πλασμάτων. Σε αντίθεση με τα κανονικά units, όλα τα μυθικά πλάσματα αλλά και η πλειονότητα των ηρώων χρειάζονται favor για να παραχθούν και μάλιστα αρκετό. Πάντως, εκτός του ενός και μοναδικού ήρωα των Norse (του Hersir), οι ήρωες των Αιγυπτίων και των Ελλήνων μπορούν να υπάρχουν μία μόνο φορά σε κάθε στιγμή. Φυσικά, αν πεθάνουν, μπορούν να παραχθούν πάλι με το αντίστοιχο κόστος.

ΟΙ ΛΑΟΙ ΤΟΥ AGE OF MYTHOLOGY

Οι Ελληνες είναι ουσιαστικά ό,τι οι Terrans για το Starcraft και οι Humans για το Warcraft. Τις πρώτες ύλες τους τις μαζεύουν τοποθετώντας villagers στις αντίστοιχες πηγές, που είναι οι φάρμες και τα ζώα για το φαγητό, τα δάση για το ξύλο και τα συνηθισμένα κίτρινα ορυχεία για το χρυσό. Τα κτήριά τους τα κατασκευάζουν, επίσης, εντελώς φυσιολογικά με τους εργάτες τους (όσο περισσότεροι τόσο πιο γρήγορο το χτίσιμο). Οσον αφορά στην εύνοια των θεών, αυτή την κερδίζουν βάζοντας villagers να προσεύχονται σε ναούς. Παρομοίως εννοείται ότι όσο περισσότεροι οι villagers που προσεύχονται τόσο γρηγορότερα ανεβαίνει το favor.

Οι Αιγύπτιοι είναι ο λαός με τη μεγαλύτερη ανάγκη για χρυσό, αφού πληρώνουν με χρυσό ακόμα και τις φάρμες τους. Για τη συγκέντρωση του ξύλου, του φαγητού και του χρυσού χρησιμοποιούν τους villagers τους, ενώ για να κερδίσουν την εύνοια των θεών, δεν προσεύχονται, αλλά αντίθετα χτίζουν μεγαλοπρεπή μνημεία προς τιμήν τους. Αντίστοιχοι των ηρώων για τους Αιγυπτίους είναι οι



Φαραώ. Κάθε στιγμή μπορεί να υπάρχει μόνο ένας Φαραώ, ο οποίος, όμως, αναπαράγεται όταν πεθαίνει. Παράξενο πλεονέκτημα των Αιγυπτίων είναι το γεγονός ότι δεν πληρώνουν για την κατασκευή αρκετών κτηρίων, όπως το Lumbercamp και το Granary.

Ο τρίτος λαός του AOM είναι και ο πιο παράξενος. Οι Norse αποτελούν κάτι εντελώς καινούριο στη λογική των πολιτισμών των RTS. Οι gatherers τους (το βασικό είδος εργάτη των Norse) είναι αυτοί που μαζεύουν τις τρεις συμβατικές πρώτες ύλες και τις τοποθετούν σε βοϊδάμαξες (ox carts). Οι βοϊδάμαξες δεν διαφέρουν σε λειτουργικότητα από τα storehouses των Ελλήνων, μόνο που είναι κινητές!!! Εκτός των συμβατικών gatherers, οι Norse διαθέτουν και τα πανάκριβα dwarves, τα οποία είναι σαφώς καλύτερα στο μάζεμα του χρυσού, αλλά υστερούν στο ξύλο και το φαγητό. Επιπλέον, τα κτήρια δεν τα κατασκευάζουν οι εργάτες, αλλά οι μονάδες πεζικού, ό,τι κι αν συνεπάγεται αυτό!!! Τέλος, οι Norse πρέπει διαρκώς να πολεμούν και να διατηρούν ζωντανούς τους ήρωές τους, αφού μόνο έτσι μπορούν να κερδίζουν την εύνοια των θεών τους.

SINGLE PLAYER

Προς το παρόν, η Ensemble Studios κρατάει μυστικό το θέμα του ενός και μοναδικού campaign και απλώς υπόσχεται τα κλασικά που υπόσχονται όλοι σ' αυτό το χώρο, δηλαδή την καλύτερη τεχνητή νοημοσύνη και αποστολές (32 συνολικά) που θα καθηλώσουν τους παίκτες για συνολικά πάνω από 60 ώρες. Δυστυχώς, εγώ δεν μπορώ να επιβεβαιώσω τίποτα απ' όλα αυτά, αφού το διπλό CD που μου στάλθηκε από τη Microsoft είναι μόνο για multiplayer testing, οπότε αυτά τα παραθέτω ως υποσχέσεις της μικρής και απαλής.

MULTIPLAYER

Το multiplayer του AOM δεν διαφέρει από αυτό των Age Of Empires 1 και 2 σε απαιτήσεις αλλά και σε νοοτροπία. Ο μέγιστος αριθμός παικτών, εκτός απροόπτου, θα είναι 8 και θα επιτρέπονται όλα τα έως τώρα καθιερωμένα είδη παιχνιδιού, όπως τα Random Map και DeathMatch. Κάτι που με ενόχλησε όσον αφορά στο παιχνίδι είναι το γεγονός ότι η διαχείριση της οικονομίας έχει γίνει ιδιαίτερα εύκολη. Παρόμοια λογική, εξάλλου, είδαμε και στο Warcraft 3, στο οποίο η διαχείριση της οικονομίας ουσιαστικά εξαφανίστηκε ως έννοια. Κάτι τέτοιο, πάντως, είναι αναμενόμενο, αν αναλογιστούμε την αυστηρά αμερικανική νοοτροπία της βιομηχανίας των ηλεκτρονικών παιχνιδιών, που επιβάλλει στους παραγωγούς νέων τίτλων το κυνήγι για όσο το δυνατόν ευρύτερο target group. Αλλωστε, το είπε και ο Billy Roper της Blizzard στην τελευταία συνέντευξή του: "Στόχος μας είναι να κάνουμε τα ηλεκτρονικά παιχνίδια mainstream."



Προτού προχωρήσουμε στην επόμενη εποχή, επιλέγουμε μεταξύ δύο θεοτήτων.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Στον τομέα των γραφικών, το Age Of Mythology δεν τα πάει καθόλου άσχημα, αφού κάνει πολύ καλή χρήση της ανερχόμενης (για τα παιχνίδια στρατηγικής) τεχνολογίας των τριών διαστάσεων. Παρόλ' αυτά δεν μπορεί να κοιτάξει στα μάτια το Warcraft 3 της Blizzard, κάτι λογικό, όμως, αφού σε σχέση με το τελευταίο απεικονίζει στην οθόνη πολύ περισσότερες μονάδες σε σαφώς μεγαλύτερους χάρτες. Ο τομέας, όμως, στον οποίο η Ensemble Studios δεν έκανε απλώς καλή δουλειά είναι ο ήχος. Η μουσική, τόσο στα μενού όσο και στο παιχνίδι, είναι εξαιρετική και οι ήχοι των μονάδων, αλλά και του περιβάλλοντος είναι ρεαλιστικότεροι από ποτέ. Αλλωστε, προκειμένου να φτάσει σε αυτό το αποτέλεσμα, η κατασκευάστρια εταιρεία επισκέφτηκε ζωολογικούς κήπους για να ηχογραφήσει αυθεντικούς ήχους ζώων.

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑ

Το Age Of Mythology αποτελεί το σαφές άνοιγμα της Ensemble Studios σε ευρύτερο κοινό. Το άνοιγμα αυτό έγινε με αρκετή προσοχή και πολύ καλή δουλειά, γεγονός που απ' ό,τι φαίνεται θα φέρει τα ανάλογα αποτελέσματα. Η αρχή του παιχνιδιού και η διαχείριση της οικονομίας έχουν γίνει σαφώς ευκολότερες (όχι, όμως, στοιχειώδεις όπως στο Warcraft 3 της ανταγωνίστριας Blizzard) και η δράση αρχίζει από πολύ νωρίς, με μάχες κλιμακούμενης έντασης, στοιχεία που απαιτεί η πλειονότητα των σύγχρονων gamers. Αναμένεται να κάνει ανάλογη εμπορική επιτυχία με το Age Of Empires 2 και να μείνει για αρκετό καιρό στις κορυφαίες θέσεις των παιχνιδιών στρατηγικής πραγματικού χρόνου.

PC



ΕΤΑΙΡΕΙΑ: DIGITAL EXTREMES

Game review

ADVENTURE
ACTION
RPG
SIMULATION
STRATEGY



ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ: WIN 98/ME/2000/XP, PENTIUM III 'H AMD ATHLON ΑΝΩ ΤΩΝ 733MHz (ΣΥΝΙΣΤΩΜΕΝΑ ΠΑΝΩ ΑΠΟ 1.000 MHz), 128MB ΜΝΗΜΗ (256 ΣΥΝΙΣΤΩΜΕΝΗ), 3GIGA ΣΤΟ ΣΚΛΗΡΟ (ΟΥΤΕ ΤΟ BALDUR'S GATE II ΝΑ ΗΤΑΝ), CD-ROM 8x., 32MB 3D ΚΑΡΤΑ ΓΡΑΦΙΚΩΝ, ΣΥΝΙΣΤΩΜΕΝΑ 64 'H ΑΚΟΜΑ ΚΑΛΥΤΕΡΑ 128 :) ΚΑΙ, ΦΥΣΙΚΑ, MODEM 'H ΚΑΡΤΑ ΔΙΚΤΥΟΥ ΓΙΑ MULTIPLAYER

ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΚΑΤΑΛΑΜΒΑΝΕΙ 2 CDs

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ: ΚΑΤΩΤΕΡΟ / ΜΕΣΟ / ΑΝΩΤΕΡΟ / ΑΝΩΤΑΤΟ

Υποκλιθείτε...



του Νίκου DuMmWiaM Κόντη — www.rpg.gr

Πόσες και πόσες φορές δεν μ' έχουν αποκαλέσει ακοινώνητο, φρικιό, κομπλεξικό, αποβλακωμένο και δεν μ' έχουν στολίσει με δεκάδες άλλα κοσμητικά επίθετα, επειδή έπαιζα παιχνίδια στον υπολογιστή μου και δεν έβγαινα έξω να ζήσω τη ζωή μου, όπως οι υπόλοιποι "κοινοί θνητοί". Κάθε φορά μέχρι τώρα δεν πτοούμουν και συνέχιζα ακάθεκτος! Αυτήν τη φορά, όμως, έχοντας την εμπειρία ενός τέτοιου παιχνιδιού, όχι μόνο δεν λύγισα, όχι μόνο τους αγνόησα, αλλά ένιωσα και περήφανος, διότι έζησα μία από τις πιο ενδιαφέρουσες εμπειρίες στη ζωή μου! Behold... Unreal Tournament 2003.



Παίζοντας bombing run, έχω καταφέρει να ξεπεράσω τους αντιπάλους και είμαι μια ανάσα μακριά από το τέρμα τους.

Θετικά

- Απίστευτα γραφικά
- Φοβερό και γρήγορο gameplay
- Υπέροχες πίστες
- Πολλές πρωτοτυπίες, πάρα πολλές!

Αρνητικά

- Πολύ υψηλές απαιτήσεις!

Μάχη με τη μάχη, πίστα με την πίστα, διαπίστωνα πόσο διαφορετική ήταν η αίσθηση του Unreal Tournament 2003 συγκριτικά με τον προκάτοχό του.

Το καλοκαίρι του 1999 εμφανίστηκαν δύο παιχνίδια-κολοσσοί στο χώρο των first person shooter, το Quake III Arena και το Unreal Tournament, που έμελλαν να κλονίσουν συθέμελα το χώρο, να αποτελέσουν παράδειγμα προς μίμηση για μεταγενέστερα παιχνίδια και, το βασικότερο όλων, να παίζονται με αμείωτο ενδιαφέρον από τους απανταχού gamers μέχρι σήμερα. Εφέτος, ύστερα από τρία χρόνια αναμονής, τα δύο παιχνίδια αποκτούν διάδοχο και έτσι η μεγάλη βεντέτα μεταξύ τους... θα συνεχιστεί! Σε αντίθεση με όσα συνέβησαν το 1999, οπότε τα δύο παιχνίδια είχαν κυκλοφορήσει σχεδόν ταυτόχρονα, αυτήν τη φορά τα δεδομένα είναι διαφορετικά. Το Unreal Tournament 2003 κάνει πρώτο το άνοιγμα της μονομαχίας και κυκλοφορεί μέσα στον Σεπτέμβριο, ενώ το Quake IV κρατάει κλειστά τα χαρτιά του και, καλώς εχόντων των πραγμάτων, θα είναι διαθέσιμο τον Δεκέμβριο, στη χριστουγεννιάτικη αγορά. Η χρονική διαφορά στην κυκλοφορία των παιχνιδιών θεωρώ ότι θα είναι ένας παράγοντας που θα κρίνει το αποτέλεσμα αυτής της μονομαχίας, δίνοντας σαφέστατο πλεονέκτημα στο Quake IV, καθώς θα μπορεί η Id Software να μελετήσει το προϊόν του αντιπάλου της και να κάνει βελτιώσεις, διορθώσεις και προσθέσεις.

Δυστυχώς, η θέση μου για τη σύνταξη ενός τέτοιου review είναι αρκετά δύσκολη και επίφοβη, γιατί μέχρι πρότινος μεροληπτούσα υπέρ του Quake III, ενώ για το Unreal Tournament δεν έτρεφα και τόσο θερμά αισθήματα. Ομως, σας διαβεβαιώ ότι ο ομφάλιος λώρος μου με το Quake έχει κοπεί, λόγω της μακρόχρονης αποχής μου από το άθλημα! Ετσι, λοιπόν, αφού έκρινα τον εαυτό μου ικανό για να ένα αντικειμενικό review του Unreal Tournament, ανέλαβα τη μεγάλη ευθύνη... and here we are! Πάντως, για να επαληθεύσω ορισμένες απόψεις μου και για να γίνω ακόμα πιο αντικειμενικός, μίλησα με αρκετούς φίλους-gamers που ασχολήθηκαν με το UT2003, προκειμένου να ενημερωθώ και για τις δικές τους εμπειρίες και απόψεις. Οταν, τελικά, κατέληξα σε κάποιες κοινά αποδεκτές απόψεις και γεγονότα, τότε άρχισα να γράφω...

Ξέρετε ότι...

...μετά το Unreal 2, που θεωρητικά είναι το τελευταίο κοντινό project της Digital Extremes, υπάρχει ακόμα ένα το οποίο θα είναι διαθέσιμο στα τέλη του 2003 και λέγεται Unreal Warfare; Το παιχνίδι θα χρησιμοποιεί την καταπληκτική Unreal Engine που χρησιμοποιήθηκε για το Unreal Tournament 2003 και το Unreal 2, ενώ θα εισάγει το πρωτοποριακό σύστημα motion capturing της Vicon 8i. Αναμένουμε...

ΣΕΝΑΡΙΟ

Κάποτε τα πράγματα για την ανθρωπότητα ήταν διαφορετικά. Τότε το Tournament ήταν ένας τρόπος διασκέδασης, τώρα όμως αποτελεί μονόδρομο για τη λύτρωση. Σχεδόν ένας αιώνας έχει περάσει από τότε που η Liandri Corporation οργάνωσε το πρώτο Tournament. Ομως, τριάντα χρόνια μετά τον πρώτο αγώνα, μια άγνωστη



Αν σας άρεσε...

...τότε οπωσδήποτε δείτε το Quake III Arena, Quake III Team Arena και, φυσικά, τα Unreal και Unreal Tournament. Μην παραλείψετε στο προσεχές μέλλον να αποκτήσετε και τα Doom III, Quake IV και Unreal 2.

ΠΡΟΣΟΧΗ!

Το review αυτό έχει γίνει στην τελική beta του παιχνιδιού και μέχρι το τελικό release ίσως να υπάρξουν αλλαγές στον κώδικα και στο gameplay. Ενδεχομένως, όταν κυκλοφορήσει η τελική έκδοση του παιχνιδιού, να κάνω ένα δεύτερο mini-review για να καλύψω τα κενά!

φυλή εξωγήινων εμφανίστηκε στο γαλαξία μας. Η ανθρωπότητα ενωμένη πρόβαλλε αντίσταση, η οποία συνθλίφτηκε αμέσως πριν καν προλάβει να εξαπολύσει τις πρώτες αντεπιθέσεις της, αφού ο νέος εχθρός ήταν υπεράριθμος και τεχνολογικά ανώτερος. Ετσι, η ανθρωπότητα με συνοπτικές διαδικασίες αιχμαλωτίστηκε και συνέχισε την ύπαρξή της στο Σύμπαν ως μια σκλαβωμένη φυλή. Η αυτοκρατορία άπλωσε τα πλοκάμια της σε όλους τους πλανήτες και σύντομα οι πάντες την υπηρετούσαν, είτε το ήθελαν είτε όχι. Οσοι πρόθυμα έσκυψαν το κεφάλι και υποτάχθηκαν σε αυτήν, βρήκαν το νέο τρόπο ζωής τους ίδιο και ίσως καλύτερο από τον παλαιό, όσοι όμως αρνήθηκαν να υποταχθούν, τους περίμενε σκληρός θάνατος.

Fan sites

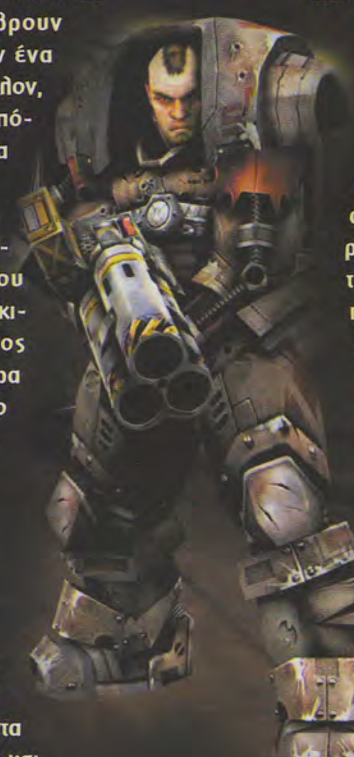
- http://www.unrealtournament2003.com (Official)
- http://www.ut2003-extreme.com
- http://www.planetunreal.com
- http://www.ut2k3.net

Η επιρροή του Tournament στα χαμηλότερα κοινωνικά στρώματα ώθησε την αυτοκρατορία να το συνεχίσει με τους διαγωνιζόμενους να είναι κυρίως σκλάβοι. Η διαδικασία του θανάτου και της άμεσης επαναφοράς στη ζωή προκειμένου να συνεχίσουν να μάχονται στην αρένα, κατέστρεφε το μυαλό και οδηγούσε στην τρέλα τους ανθρώπους, όμως, δεν υπήρχε άλλη επιλογή. Με την πάροδο του χρόνου στο Tournament άρχισαν να συμμετέχουν και εξωγήινοι αριστοκράτες. Επειδή, όμως, οι αριστοκράτες δεν επιθυμούσαν να μπουν στη διαδικασία της επαναφοράς στη ζωή μετά το θάνατό τους (διότι θα τους οδηγούσε και αυτούς στην τρέλα), οι αγώνες όπου συμμετείχαν ήταν στημένοι για να βγουν νικητές εκείνοι. Παρόλα αυτά και μολονότι οι αγώνες ήταν φτιαχτοί, οι άνθρωποι κατάφερναν να σκοτώνουν τους εξωγήινους, και έτσι η ανθρώπινη φυλή εκδικούνταν...

Αυτό είναι το single player σενάριο του Unreal Tournament 2003, στο οποίο φημολογείται ότι η πρώτη ομάδα που θα φτάσει στην κορυφή, θα μπορέσει να αντιμετωπίσει στην αρένα τον αυτοκράτορα των εξωγήινων και ίσως να τον σκοτώσει, παίρνοντας έτσι την απόλυτη εκδίκηση.

GAMEPLAY

Υστερα από τρία χρόνια, είχα την περιέργεια να δω πώς έχει εξελιχτεί το παιχνίδι, οπότε γρήγορα-γρήγορα έφτιαξα τα κουμπιά, ρύθμισα τα γραφικά στο full και εισέβαλα να παίξω την πρώτη μάχη. Ενας γραφικός παράδεισος εμφανίστηκε στην οθόνη μου και τα μάτια μου, όσο κι αν προσπαθούσαν να βρουν ατέλειες, αντίκριζαν ένα αψεγάδιαστο περιβάλλον, ενώ παράλληλα στα πόδια μου το μηχάνημα μούγκριζε και ανέβαζε στροφές για να αντεπεξέλθει στις φοβερές απαιτήσεις του παιχνιδιού. Αρχισα να κινούμαι σαν αίλουρος στην πίστα με τον αέρα του έμπειρου FPSά. Το πρώτο frag από rocket launcher με πόνεσε πολύ. Σίγουρα δεν ένιωσα σωματικά πόνο, όμως, το ψυχολογικό σοκ και η ταπείνωση που είχα υποστεί με άφησαν εμβρόντητο. I pulled my self together (πάντα ήθελα να το πω αυτό) και συνέχιζα να παίζω το παιχνίδι, το οποίο, αν και FPS, είχε αρκετά νέα στοιχεία, των οποίων δεν ήμουν γνώστης.



Μάχη με τη μάχη, πίστα με την πίστα, διαπίστωνα πόσο διαφορετική ήταν η αίσθηση του Unreal Tournament 2003 συγκριτικά με τον προκάτοχό του. Σαφέστατα το παιχνίδι είχε αποκτήσει πιο γρήγορο ρυθμό. Οι χαρακτήρες πλέον κινούνται πολύ πιο γρήγορα στην πίστα και με πολύ νεύρο. Οι μάχες με τους αντιπάλους είναι εξοντωτικές, τα frags έρχονται πολύ εύκολα, αρκεί να έχεις τακτική και το κατάλληλο όπλο για κάθε περίσταση. Οι πίστες είναι προσαρμοσμένες ανάλογα με το είδος του παιχνιδιού που έχεις επιλέξει, ώστε να επιτρέπουν στρατηγικό σχεδιασμό κινήσεων. Το συμπέρασμα απ' όλα αυτά είναι ένα και μοναδικό: Η ταχύτητα του παιχνιδιού (χωρίς να έχετε πειράξει τη σχετική επιλογή) ήταν σαφώς μεγαλύτερη από αυτήν του Unreal Tournament.

Μιλώντας και με άλλους gamers, για να διασταυρώσω απόψεις, καταλήξαμε στο συμπέρασμα ότι το Unreal Tournament 2003 Quakeκιάζει υπερβολικά και αυτό δεν το αναφέρω ως αρνητικό χαρακτηριστικό... απεναντίας! Θεωρώ μια τέτοια βελτίωση στο ρυθμό του παιχνιδιού αναγκαία, προκειμένου να είναι πιο εθιστικό και να έχει πιο έντονο gameplay. Ομως, για να μην αναφέρομαι σε γενικότητες, θα σας παρουσιάσω μερικά βασικά στοιχεία του παιχνιδιού μεμονωμένα.

ΚΙΝΗΣΗ ΧΑΡΑΚΤΗΡΩΝ

Οπως προανέφερα, οι χαρακτήρες κινούνται πολύ πιο γρήγορα απ' ό,τι στο κλασικό UT. Με γρήγορο, διπλό πάτημα κάποιου εκ των τεσσάρων πλήκτρων της κίνησης, ο χαρακτήρας κάνει ένα δυνατό πέταγμα/αλματάκι προς την κατεύθυνση που τον οδηγείτε! Δηλαδή, εάν ενόσω είστε



Εχοντας κάνει το combo του regeneration, το health μου παραμένει σε υψηλά επίπεδα.



You are one ugly mother...



Double Kill και η adrenaline μου φτάνει στα 100. Ετοιμοι για το combo!



Ενα κλικ μακριά από το επόμενο frag μου.

ακίνητος δείτε κάποιο βλήμα να έρχεται προς το μέρος σας και κάνετε ένα διπλό πάτημα στο πλήκτρο που κινεί το χαρακτήρα σας μπροστά, τότε εκείνος θα πεταχτεί απότομα μπροστά με ένα μικρό άλμα. Το πρωτοποριακό αυτό feature επιτρέπει άμεση αντίδραση σε απρόσμενα πυρά αντιπάλου και σώζει το μαχητή από "πισώπλατα" χτυπήματα και δύσκολες καταστάσεις.

Εν συνεχεία, ένα νέο feature, το οποίο μάλλον έχει μεταφερθεί από το χώρο του console gaming, είναι το περίφημο double jump. Με αυτό το χαριτωμένο και έξυπνο κόλπο, ενώ ο χαρακτήρας σας βρίσκεται στο μέγιστο ύψος του πρώτου άλματος, ξαναπατώντας το jump, μπορείτε να τον εκτινάζετε ακόμα πιο ψηλά, επιτυγχάνοντας έτσι ένα φανταστικό double jump. Ακούγεται κάπως "ξενέρωτο", αλλά στην εφαρμογή του είναι χάρμα οφθαλμών.

Πέραν των τριών προαναφερόμενων χαρακτηριστικών, δεν έχουμε καμία άλλη αλλαγή στην κίνηση των χαρακτήρων (αυτό έλειπε!). Συνοψίζοντας, έχουμε ταχύτερη κίνηση, εκρηκτικό άλμα χαρακτήρων και double jump. Το πρώτο θυμίζει Quake III, όμως, τα άλλα δύο είναι καινοτόμα και ξεπερνάνε κατά πολύ το Quake III σε σύλληψη και εφαρμογή, δίνοντας στους χαρακτήρες το στοιχείο της εκρηκτικότητας και του "νεύρου".

ΟΠΛΑ

First person shooter χωρίς όπλα γίνεται; Οχι απλώς δεν γίνεται, αλλά δεν υφίσταται καν! Ο ωραίος "θεσμός" του primary και secondary fire (κάτι που πάντα έλειπε από το Quake III) από το κλασικό Unreal Tournament ευτυχώς συνεχίζεται και στο UT 2003.

Ας πάμε, λοιπόν, να δούμε τι έχει ο μπουφές...

◂ TRANSLOCATOR: Το διάσημο εργαλείο για τα telefrags επιστρέφει ανανεωμένο. Αυτήν τη φορά, όμως, δεν μπορείτε να το πετάτε από εδώ και από εκεί συνέχεια, γιατί κάθε λίγο και λιγάκι χρειάζεται recharge (ανά 5 ρίψεις). Επιπροσθέτως, όταν έχετε ρίξει το δίσκο, όπου αργότερα θα γίνει το translocation, μπορείτε να βλέπετε με μια κάμερα το περιβάλλον όπου θα τηλεμεταφερθείτε πριν να πάτε εκεί.

◂ SHIELD GUN: Στο primary fire το όπλο αυτό σας επιτρέπει να επιτεθείτε στον αντίπαλο εξ επαφής, ενώ στο secondary δημιουργεί μια πράσινη προστατευτική ασπίδα μπροστά σας. Η χρήση της ασπίδας καταναλώνει ammo, οπότε δεν μπορείτε να τη χρησιμοποιείτε επ' άπειρον.

◂ ASSAULT RIFLE: Αυτό είναι το κλασικό πιστολάκι σας, με το οποίο ξεκινάτε κάθε φορά που κάνετε respawn, ενώ στο secondary fire του εκτοξεύει χειροβομβίδες. Εξυπνη επιλογή για αρχικό όπλο :).

◂ SHOCK RIFLE: Νομίζω ότι πρόκειται για το πιο πρωτότυπο όπλο του παιχνιδιού. Στο primary mode εκτοξεύει μια ακτίνα ενέργειας σε στυλ rail gun, ενώ στο secondary fire μια μπάλα ενέργειας που ταξιδεύει με αργή ταχύτητα. Τώρα, εάν πετάξετε πρώτα την μπάλα και καθώς ταξιδεύει την πετύχετε με την ακτίνα, τότε γίνεται μια φοβερή ενεργειακή έκρηξη, η οποία σαρώνει τα πάντα σε μικρή ακτίνα. Δύσκολο στη χρήση, αλλά brilliant!

◂ LINK GUN: Το όπλο αυτό μας είναι γνωστό από το UT με το όνομα Pulse Gun, μόνο που και αυτό εδώ έχει μια special χρήση. Στο primary mode εκτοξεύει μικρές ενεργειακές μπάλες,



ADRENALINE

Τι είναι αυτή η adrenaline, λοιπόν; Κάθε φορά που κάνετε frag, παίρνετε δέκα adrenaline points (σημειώνονται πάνω δεξιά), ενώ σε διάφορες πίστες μπορείτε να μαζέψετε adrenalines περνώντας πάνω από τα αντίστοιχα power ups. Οταν με το καλό μαζέψετε 100 adrenalines (δηλαδή το maximum), μπορείτε να εκτελέσετε κάποιο combo! Τι σημαίνει αυτό; Σημαίνει ότι πατώντας κάποιο συνδυασμό πλήκτρων (αλά Mortal Kombat), ο χαρακτήρας αποκτά κάποιες ειδικές δυνάμεις για 20 δευτερόλεπτα, καταναλώνοντας σταδιακά όλη την adrenaline! Η adrenaline που έχετε δεν επηρεάζεται από το αν θα πεθάνετε ή όχι. Ετσι, όσο παίζετε σε έναν map, μαζεύετε adrenaline και μόλις μαζέψετε 100, εκτελείτε το μαγικό κόλπο. Μερικά από τα combos που βρήκα μαζί με τον Βαγγέλη Ιωαννίδη, αναγνώστη του "PC Master", είναι τα ακόλουθα (δυστυχώς, όσο και να δοκίμασα δεν βρήκα το invisibility, αλλά είμαι σίγουρος ότι υπάρχει):
Regeneration: Back, Duck, Back, Duck.
Berserk: Front, Duck, Front, Duck.
Speed: Back, Back, Front, Front
Super Jump: Left, Left, Right, Right.
Τα combos είναι ακόμη μία έξυπνη ιδέα που εισάγει η Digital Extremes στα FPS, την οποία θα μιμηθούν και άλλα παιχνίδια! Είναι μια ωραία λύση στη μονοτονία των αντικειμένων που προσφέρουν τα αντίστοιχα power ups, καθώς αφήνει την επιλογή του bonus στο χρήστη. Γίνεσαι όπως θέλεις, τη στιγμή που το θέλεις, αφού έχεις μαζέψει 100 adrenalines!

ενώ στο secondary εμφανίζεται μια συνεχόμενη ακτίνα (όσο κρατάτε το πλήκτρο πατημένο). Εάν αυτήν την ακτίνα τη "συνδέσετε" επάνω σε έναν συμπαίκτη σας, η ζημιά που θα κάνει εκείνος όταν επιτίθεται, μεγαλώνει στο τριπλάσιο, ενώ αν δύο παίκτες "συνδέονται" με έναν επιτιθέμενο, η ζημιά που αυτός προξενεί πενταπλασιάζεται! Aουτς...

◂ BIO RIFLE: Η βιοχλαπάτσα του Unreal Tournament επιστρέφει αυτούσια. Primary mode μικρή βιοχλαπάτσα, ενώ όσο κρατάτε πατημένο το secondary fire τόσο περισσότερη βιοχλαπάτσα θα πετάξετε. Η πράσινη βιοχλαπάτσα του bio rifle κολλάει στις επιφάνειες για λίγα δευτερόλεπτα και αν κάποιος αντίπαλος την πατήσει/ακουμπήσει, δέχεται ζημιά.

◂ MINI GUN: Κλασικότατο όπλο, νομίζω δεν χρειάζεται συστάσεις...

◂ FLAK CANNON: Και αυτό το όπλο μεταφέρεται από το Unreal Tournament ως έχει. Στο primary fire εκτοξεύει πυρακτωμένες σφαίρες που κάνουν γκελ στους τοίχους, ενώ στο secondary πετάει σε καμπύλη μια μεγάλη στρογγυλή βόμβα.

◂ ROCKET LAUNCHER: Ενώ στο UT μπορούσατε στο primary fire να φορτώσετε μπόλικες ρουκέτες και να τις εκτοξεύσετε στον αντίπαλο, στο UT2003 μπορείτε να εκτοξεύσετε μέχρι τρεις. Στο secondary mode, εάν έχετε κάνει target τον αντίπαλό σας, εμφανίζονται κάτι κόκκινες τελίτσες γύρω από το στόχαστρο, το οποίο σημαίνει ότι έχετε κάνει "lock target" κι έτσι ένας homing missile εκτοξεύεται.

◂ LIGHTNING GUN: Το sniper gun αντικαταστάθηκε από αυτό το μοναδικό όπλο, με τη δυνατότητα zoom in με το secondary fire. Θυμίζει πολύ το rail gun του Quake, μόνο που εξαπολύει κεραυνό! Κομψό.

◂ TAG RIFLE: Τελευταίο και καλύτερο το tag rifle. Με το όπλο μαρκάρετε και όταν δώσετε το σήμα, ο δορυφόρος απολάει με το Ion Cannon και τον κάνει κομμάτια! Πολύ Command & Conquer θυμίζει η φάση.



Τα όπλα του Unreal Tournament είναι μοναδικά και πολύ έξυπνα, το καθένα με τη δική του χρησιμότητα! Επιτρέπουν στρατηγικές (translocator), υψηλή τεχνική (shock rifle) και συνεργασία (link gun). Απλώς άψογα!

GAME TYPES - MAPS

Κάθε πίστα του Unreal Tournament 2003 είναι δημιουργημένη αποκλειστικά για ένα συγκεκριμένο είδος παιχνιδιού. Ανάλογα, λοιπόν, με το game type που θα επιλέξετε, θα υπάρχουν και οι αντίστοιχοι χάρτες. Τα game types που μπορείτε να απολαύσετε είτε σε single είτε σε multiplayer είναι τα ακόλουθα:

◂ DEATHMATCH: Κάθε παίκτης είναι μόνος του. Αυτός που θα μαζέψει τα περισσότερα frags κερδίζει έναν συντάκτη δώρο! That's all.

◂ TEAM DEATHMATCH: Οι παίκτες χωρίζονται σε δύο ομάδες. Οποια ομάδα σημειώσει τα περισσότερα frags κερδίζει. All time classic.

◂ CAPTURE THE FLAG: Νομίζω όλοι ξέρετε πώς παίζεται αυτό, οπότε πάμε σε κάτι πιο ενδιαφέρον.

◂ DOUBLE DOMINATION: Υπάρχουν δύο πόστα σε κάθε χάρτη και οι παίκτες είναι χωρισμένοι σε δύο ομάδες. Οποια ομάδα ελέγχει και τα δύο πόστα για 10 δευτερόλεπτα κερδίζει πόντο. Panic!

◂ BOMBING RUN: Οι παίκτες χωρίζονται σε δύο ομάδες, κάθε ομάδα έχει το δικό της τέρμα και υπάρχει μια μπάλα την οποία μπορούν να παίρνουν οι παίκτες. Σκοπός κάθε ομάδας είναι να σκοράρει όσο περισσότερα γκολ γίνεται. Κάθε φορά που παίρνει ένας χαρακτήρας την μπάλα, το μόνο που μπορεί να κάνει είναι να τρέχει και όχι να επιτίθεται, με αποτέλεσμα να απαιτείται η βοήθεια των συμπαικτών του. Επίσης, υπάρχει η δυνατότητα η μπάλα να αλλάζει χέρια



Εντυπωσιακότατο δείγμα γραφικών από το Flak Cannon.



Αυτό ήταν ένα περιποιημένο head shot με το lightning gun μου. Τα αποτελέσματα μιλάνε από μόνα τους.



Απίθανα γραφικά σε όλες τις πίστες. Θα ψάχνετε τη φωτογραφική μηχανή για να τραβήξετε αναμνηστικά πλάνα.

(με πάσες) ούτως ώστε να υπάρχει και συνεργασία μεταξύ των παικτών. Off side, foul, penalty και διαιτητές δεν υπάρχουν :P. Για οποιεσδήποτε παρατυπίες, παρακαλείστε να λύσετε τις διαφορές μόνοι σας με τα όπλα σας!

Οι φήμες για το survivor παρέμειναν φήμες και, δυστυχώς, αυτό το πολλά υποσχόμενο game type δεν εισήχθη στο παιχνίδι! Οσον αφορά στους χάρτες, είναι πολύ σωστά δομημένοι με αρκετά στρατηγικά σημεία για όλα τα είδη των παικτών (campers, barbarians, newbies κ.λπ.). Βέβαια, με τον καιρό θα δημιουργηθούν καλύτεροι χάρτες (επίσημοι και ανεπίσημοι), τους οποίους θα μπορείτε να ενσωματώσετε στο παιχνίδι κατεβάζοντάς τους από το Internet.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Τα λόγια είναι περιττά. Απλώς πρόκειται για ό,τι καλύτερο έχουν δει τα μάτια σας μέχρι σήμερα. Οι κάτοχοι GeForce 3 θα γλείφουν τα δάχτυλά τους και θα βλέπουν την κάρτα τους να γονατίζει μπροστά στις φοβερές απαιτήσεις του Unreal Tournament 2003. Οσοι έχετε GeForce 4 θα ζήσετε μοναδικές στιγμές απόλαυσης, που όμοιές τους ίσως να ξαναζήσετε όταν βγουν τα Unreal 2 και Doom III. Η νέα μηχανή γραφικών επιτρέπει πάνω από 3.000 πολύγωνα στα μοντέλα, καταπληκτικούς εξωτερικούς χώρους, οπότε φαντάζεστε για πόση λεπτομέρεια μιλάμε. Τ-Ε-Λ-Ε-Ι-Ο.

Ο ήχος, επίσης, δεν μένει πίσω. Ορχηστικά κομμάτια με πολύ τύμπανο και τρομπέτα σε γρήγορους ρυθμούς, ενώ αλλού θα συναντήσετε κιθαριές και ροκάκια. Το μόνο σίγουρο είναι ότι θα βάλετε τέρμα την ένταση της μουσικής και θα παίζετε σαν μανιακοί. Οσον αφορά στα ηχητικά εφέ, και εδώ έχουμε να κάνουμε με καταπληκτική δουλειά, επαγγελματίες ηθοποιούς για τις φωνές και τα taunts των ηρώων.

THE END

Λόγω του βεληνεκούς του παιχνιδιού πίστευα ότι ένα δωδεκασέλιδο review θα ήταν η καλύτερη λύση, αλλά ο αρχισυντάκτης απείλησε τη σωματική ακεραιότητά μου όταν προέβην σε μια τέτοια αίτηση, οπότε το θέμα ξεχάστηκε. Πριν να κλείσουμε, θέλω να σταθώ στο τμήμα του multiplayer, όπου το UT2003 έχει πολλά να υποσχεθεί και σίγουρα τα διαθέσιμα game types θα χαρίσουν σε σας και στην παρέα σας πολύ καλές εμπειρίες. Οι δυνατότητες του νέου Unreal Editor - του map making utility του Unreal Tournament- που συμπεριλαμβάνεται στην έκδοση του παιχνιδιού, είναι αμέτρητες και κυρίως πολύ απλές στη χρήση. Αναμένουμε, λοιπόν, ατελείωτα modifications...

Οι εντυπώσεις μου από το Unreal Tournament 2003 είναι οι καλύτερες δυνατές και αυτό οφείλεται στο γεγονός ότι μου θυμίζει υπερβολικά το Quake, κάτι που δεν ισχυρίζομαι μόνο εγώ. Επίσης, οι καινοτομίες που εισάγει στο χώρο των FPS (double jump, adrenaline, combos, πολύ πρωτότυπα όπλα) σίγουρα θα βρουν απήχηση στους gamers, καθώς ανοίγονται νέες δυνατότητες στο gameplay. Πιστεύω ότι αυτήν τη στιγμή το Unreal Tournament 2003 είναι το καλύτερο FPS για ομαδικά game types (CTF, TDM, Double Domination και Bombing Run), αλλά στις μονομαχίες, όπου το Quake III έχει πολλά να διδάξει, υστερεί πολύ (1vs1)! Η άποψή μου περί του καλύτερου FPS θα είναι πλήρης μόνο όταν δω και παίξω το Quake IV, στο οποίο βασίζω πάρα πολύ τις ελπίδες μου για το υπέρτατο FPS όλων των εποχών. Ο χρόνος και οι gamers θα είναι οι καλύτεροι κριτές. Εγώ απλώς παραμένω ένας πιστός υπηρέτης σας...

PC

Επιδόσεις

ΓΕΝΙΚΑ	ΓΡΑΦΙΚΑ	ΗΧΟΣ	GAMEPLAY	ΑΝΤΟΧΗ	ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ
93	97	96	96	94	94

Ενα άψογο από όλες τις απόψεις first person shooter. Θέτει νέα standards στο χώρο με την πρωτοπορία του και είναι πανάξιος διάδοχος του προκατόχου του!

ΕΤΑΙΡΕΙΑ: ACTIVISION

Game review

ADVENTURE
ACTION
RPG
SIMULATION
STRATEGY

MEDIEVAL TOTAL WAR

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ **PENTIUM II 350, 128MB RAM, 16MB 3D ΚΑΡΤΑ ΓΡΑΦΙΚΩΝ, 1,7GB ΣΤΟ ΣΚΛΗΡΟ, DIRECTX 8.1, 8x CD-ROM DRIVE, WINDOWS 98/2000/ME/XP/**

ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΚΑΤΑΛΑΜΒΑΝΕΙ 2 CDs

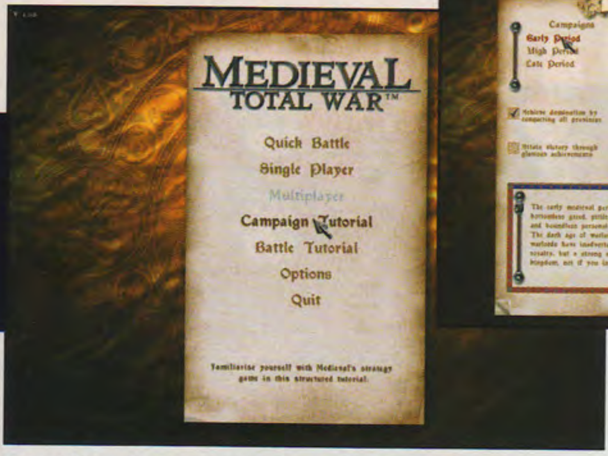
ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ: ΚΑΤΩΤΕΡΟ / ΜΕΣΟ / ΑΝΩΤΕΡΟ / ΑΝΩΤΑΤΟ



Ρεαλισμός στο έπακρο!

του Χρήστου Μάντζιου dimaggio31@hotmail.com

Αν μου ζητούσατε με δυο λέξεις να χαρακτηρίσω το Medieval: Total War αυτές θα ήταν "απόλυτος εθισμός". Δεν είναι ένα από εκείνα τα παιχνίδια που απλώς περνάς ευχάριστα κάποιες ώρες μαζί του. Κάθε άλλο. Το Medieval με κατέλαβε ολοσχερώς, ταυτίστηκα με τον Βυζαντινό αυτοκράτορα και τα βράδια, που με το ζόρι πήγαινα στο κρεβάτι μου, στριφογύριζα σκεπτόμενος τις επόμενες κινήσεις μου, αυτές που θα έφερναν ολόκληρη τη μεσαιωνική Ευρώπη στα πόδια μου.





Ξεκινώντας την εκστρατεία σας, καλείστε να διαλέξετε σε ποια περιοχή του Μεσαίωνα θέλετε να παίξετε ρόλο.

Προτού ξεκινήσετε την campaign, πρέπει οπωσδήποτε να παίξετε το κατατοπιστικό tutorial του παιχνιδιού.

Θετικά

- Εθισμός, επικές μάχες, στρατηγική σκέψη
- Αντοχή στο χρόνο

Αρνητικά

- Όχι σύγχρονα γραφικά
- Απαιτεί δυνατό μηχάνημα
- Στις πολυπληθείς μάχες χάνεις τον μπούσουλα

Στη μεσαιωνική Ευρώπη, όπως και στη φεουδαρχική Ιαπωνία, κυριαρχούσαν οι συγκρούσεις των βασιλέων που διψούσαν για κατακτήσεις. Οι συγκρούσεις αυτές είτε διεξάγονταν αντρίκεια στο πεδίο της μάχης είτε με πιο σκιώδεις μεθόδους στα παρασκήνια των παλατιών.

Το Medieval, όπως θα διαπιστώσετε στη συνέχεια, δεν είναι ένα εύπεπτο παιχνίδι. Οπως και ο προκάτοχός του, το Shogun, ακολουθεί ένα ιδιότυπο μονοπάτι, με τον τομέα της στρατηγικής να είναι turn based και αυτόν των εχθροπραξιών να είναι real time, όπου εκεί ορίζεις εκατοντάδες ή ακόμα και χιλιάδες στρατιώτες. Στη μεσαιωνική Ευρώπη, όπως και στη φεουδαρχική Ιαπωνία, κυριαρχούσαν οι συγκρούσεις των βασιλέων, που διψούσαν για κατακτήσεις. Οι συγκρούσεις είτε διεξάγονταν αντρίκεια στο πεδίο της μάχης είτε με πιο σκιώδεις μεθόδους στα παρασκήνια των παλατιών. Υπάρχει, όμως, μία ειδοποιός διαφορά εδώ. Η Ευρώπη, μαζί με τη Μικρά Ασία και τη Βόρεια Αφρική, κατοικούνταν από φυλές που είχαν έντονες διαφορές μεταξύ τους, τόσο ιστορικά όσο και πολιτιστικά, οι οποίες οδήγησαν τα έθνη αυτά σε ιδιαίτερα σκληρούς πολέμους. Μην ξεχάσετε να προσθέσετε και τον κυρίαρχο ρόλο που έπαιζε εκείνα τα χρόνια η εκκλησία, κυρίως η Ρωμαιοκαθολική, αλλά και γενικότερα το θρησκευτικό φανατισμό που διαπότιζε τα έθνη αυτά, και θα αρχίσετε να μπαίνετε στο νόημα των όσων σας περιμένουν στο παιχνίδι. Στο Medieval δεν πρέπει να κοιτάς τα πράγματα επιδερμικά, αλλά να εμβαθύνεις τη ματιά σου, κάτι που σίγουρα δεν απαιτούσε το πρώτο παιχνίδι.

ΒΑΘΥΤΕΡΟ, ΠΙΟ ΠΕΡΙΠΛΟΚΟ GAMEPLAY

Εμπειροι ή όχι με τα παιχνίδια Total War, καλό θα είναι πριν να ξεκινήσετε την πορεία σας για την κατάκτηση της μεσαιωνικής Ευρώπης να διαβάσετε προσεκτικά το αρκετά μεγάλο manual με το οποίο συνοδεύει το παιχνίδι η Activision, αλλά και να παίξετε το κατατοπιστικό tutorial του τίτλου.

Ξεκινώντας, βλέπετε σε δισδιάστατη προοπτική το χάρτη, που περιλαμβάνει την Ευρώπη, τη Μικρά Ασία και τη Βόρεια Αφρική, το τερέν των εχθροπραξιών με άλλα λόγια. Τα πιόνια αντιπροσωπεύουν το στρατό σας,



Δεν πιστεύω να υπάρχει κανείς που να μην παίξει έστω και μία φορά την campaign από την πλευρά των Βυζαντινών (στην early period είναι πολύ εύκολη).

Ξέρετε ότι...

...αρχικά το παιχνίδι ήταν να βγει υπό τον τίτλο Crusader: Total War; Τελικά ο τίτλος άλλαξε στο Medieval: Total War - ίσως γιατί η Activision ανακάλυψε ένα πολύ σημαντικό ψεγάδι στο όλο concept. Ενώ, λοιπόν, οι καθολικοί, μέσω του αιμοδιψούς πάπα τους, θα μπορούσαν να διεξαγάγουν μια Σταυροφορία και οι μουσουλμάνοι την ανάλογη Jihad, οι χριστιανοί ορθόδοξοι απλώς θα κάθονταν με τα χέρια σταυρωμένα, αφού ιστορικά δεν "κατοχυρώνονται" για κάτι ανάλογο.

MEDIEVAL TOTAL WAR



Πολύ ενδιαφέρουσα είναι η δυνατότητα στο Medieval να αιχμαλωτίζετε εχθρικά στρατεύματα και είτε να τα εκτελείτε είτε να ζητάτε λύτρα για την απελευθέρωσή τους.



Διαμελισμένα κορμιά διάσπαρτα στο πεδίο της μάχης είναι ό,τι αφήνει πίσω του ένας καλός στρατηγός.

τους κατασκόπους και τους απεσταλμένους σας, καθώς και τις πριγκίπισσες, για τον ειδικό ρόλο των οποίων, όμως, θα μιλήσουμε παρακάτω. Οπως και σε όλα τα strategies έτσι και εδώ κατασκευάζετε νέα κτήρια και εκπαιδεύετε τις στρατιές σας, αλλά παράλληλα θα πρέπει να ασχολείστε και με άλλους νευραλγικούς τομείς, που στην αρχή τουλάχιστον θα τους θεωρήσετε - εσφαλμένα - δευτερεύοντες, όπως η οικονομική διαχείριση του βασιλείου σας, οι σχέσεις σας με τις υπόλοιπες εθνότητες και η πίστη των υπηκόων σας. Η επέκταση του βασιλείου σας γίνεται απλώς με το να μετακινήσετε μια στρατιά σας σε μια γειτονική επαρχία, η κατοχή, όμως, πολλών επαρχιών σημαίνει ακόμα πιο επισταμένη προσοχή στη διαχείριση. Τα αγαθά κόποις κτώνται, ως γνωστόν...

Μόλις κάνετε, λοιπόν, αυτή την καθοριστική κίνηση και ο στρατός σας συναντήσει αυτόν που προστατεύει την επαρχία που βάλατε στο μάτι, τότε το σκηνικό αλλάζει σε τρισδιάστατο real time, καθώς καλείστε να ελέγξετε τις μονάδες σας στο πεδίο της μάχης. Και όταν λέμε μονάδες, ξεχάστε αυτά που ξέρατε: Το Medieval σας δίνει τη δυνατότητα να διαλέξετε ανάμεσα σε περισσότερες από 100 διαφορετικές για να εξασφαλίσετε την επιτυχία! Μπορείτε να έχετε στις τάξεις του στρατού σας πυροβολικό (από καταπέλτες έως κανόνια), τοξότες (πεζούς ή ιππείς), πεζικό (που να χρησιμοποιεί από σπαθιά έως κοντάρια και πέλεκεις), ιππικό (ελαφρύ ή βαρύ), επιστρατευμένους χωρικούς ή ακόμα και τουφεκιοφόρους καθώς εξελίσσεται το παιχνίδι χρονολογικά.

Εδώ βρίσκεται το καταλυτικό στοιχείο στο gameplay, που ανάγει το Medieval σε πιο βαθύ και μοιραία πιο περίπλοκο σε σχέση με το Shogun. Τα δύο μέρη του παιχνιδιού, το turn based στρατηγικό και το real time επιχειρησιακό, έχουν ακριβώς την ίδια βαρύτητα για την εξέλιξη της πορείας σας και δεν μειονεκτεί κάποιο έναντι του άλλου, κάτι το οποίο γινόταν στο Shogun, με το επιχειρησιακό να έχει σαφώς προτεραιότητα.

On-line gaming

Το Medieval μπορείτε να το χαρείτε και με αντιπάλους στο Διαδίκτυο ή σε κάποιο Local Area Network. Εδώ, όμως, πρέπει να προσέξετε ότι αλλάζουν άρδην οι απαιτήσεις που θα πρέπει να καλύπτει το σύστημά σας για να παίξετε το παιχνίδι on-line. Χρειάζεστε επεξεργαστή μεγαλύτερο από Pentium III στα 750MHz και, φυσικά, κάποια αξιοπρεπούς ταχύτητας σύνδεση. Μέσω Internet υποστηρίζονται παρτίδες έως και τεσσάρων παικτών ταυτόχρονα, ενώ σε LAN αυτός ο αριθμός διπλασιάζεται και φτάνει τους οκτώ παίκτες.

TURN BASED STRATEGY 'H...

Στο στρατηγικό κομμάτι έχετε πια μεγαλύτερη ελευθερία κινήσεων, κάτι αναμενόμενο, αφού μπορείτε να επιλέξετε μεταξύ 12 διαφορετικών εθνοτήτων, η καθεμιά με τα δικά της αναμφισβήτητα πλεονεκτήματα και μειονεκτήματα. Επιπλέον, τα κτήρια είναι πλέον πολύ περισσότερα σε σχέση με αυτά που υπήρχαν διαθέσιμα στο Shogun, όπως και οι μο-



Στο Medieval μπορεί ένας μικρός στρατός να επιβληθεί σε μεγαλύτερο, αρκεί να έχετε κατανοήσει μερικά πολύ σημαντικά σημεία της τέχνης του πολέμου.



Συχνά-πυκνά τέτοιες κάρτες θα βγαίνουν στο πέρας κάθε γύρου, ενημερώνοντάς σας για την πορεία των εργασιών στην αυτοκρατορία.

ΝΑΥΜΑΧΙΕΣ

Δυστυχώς, οι ναυμαχίες είναι από τα σημεία που δεν έχουν αναπτυχθεί όσο θα μπορούσαν από τους προγραμματιστές της Creative Assembly. Αν και οι θαλάσσιοι δρόμοι έχουν καθοριστική σημασία στην εξέλιξη του παιχνιδιού και ως εκ τούτου ο κυρίαρχος της Μεσογείου έχει σημαντικό πλεονέκτημα έναντι των αντιπάλων του, όλες οι μάχες γίνονται auto solve από τον υπολογιστή. Απλώς κινείς μια αρμάδα σου πάνω σε μια άλλη και περιμένεις να σου ανακοινωθεί το αποτέλεσμα, χωρίς να μπορείς να παίξεις κάποιο ρόλο σε αυτό. Ελπίζουμε στο επόμενο παιχνίδι της σειράς να τελειοποιηθεί και αυτό, αφού οι γκρίνιες μας για τις πολιορκίες των κάστρων στο Shogun εισακούστηκαν και με το παραπάνω στο Medieval.

νάδες, κάνοντας το παιχνίδι μια πραγματική πρόκληση, ακόμα και για όσους αρέσκονται στα empire building παιχνίδια.

Στο Medieval υπάρχουν φοβερές ίντριγκες και πρέπει προσεκτικά να διαλέγετε τους φίλους σας, με τη συνδρομή των κλασικών απεσταλμένων σας, αλλά και με τις πριγκίπισσες κόρες σας. Μάλιστα, κύριοι, στο Medieval χρησιμοποιείτε ακόμα και τα ίδια τα παιδιά σας, παντρεύοντας τις κόρες σας με τους κληρονόμους των αντιπάλων σας. Βλέπετε, οι δεσμοί αίματος είναι πιο δυνατοί από την υπογραφή μιας απλής συνθήκης.

Στη μεσαιωνική Ευρώπη ο θρησκευτικός φανατισμός διαμόρφωσε σε πολλές περιπτώσεις την ιστορία και έτσι γίνεται και στο παιχνίδι. Πολλές από τις φυλές του παιχνιδιού καθορίζουν την πορεία τους ανάλογα με τη θρησκοληψία τους, ιδιαίτερα οι καθολικοί και οι Μουσουλμάνοι, αλλά μοιραία θα πρέπει να μάθετε να ελέγχετε τις αλλόθρησκες επαρχίες σας. Εδώ κρύβεται μία από τις μεγαλύτερες παγίδες του Medieval, που μπορεί σε ανύποπτο χρόνο να γκρεμίσει προσπάθειες αιώνων. Ως άρχοντας του Βυζαντίου, κατανάλωσα πολλή ενέργεια καταπνίγοντας επαναστάσεις από μουσουλμανικές επαρχίες, αφού δεν κατόρθωσα να βρω τη χρυσή συνταγή για να τους κρατήσω ήσυχους. Θεωρητικά, πρέπει να παρακολουθείτε το zeal παράγοντα της υπό κατοχή αλλόθρησκης επαρχίας (δείχνει το θρησκευτικό φανατισμό της) και όταν αυτός ανεβαίνει επικίνδυνα, να κάνετε φοροαπαλλαγές ή, ακόμα καλύτερα, να δίνετε τη διοίκηση αυτών των επαρχιών σε ομόθρησκούς τους μισθοφόρους στρατηγούς σας.

Οι στρατηγοί σας πια είναι κάτι παραπάνω από απλοί ηγέτες των στρατιών σας. Χαρίζοντάς τους τίτλους και γη, τους κάνετε πιο πιστούς σε εσάς και ως αντάλλαγμα έχετε το κεφάλι σας ήσυχο ότι δεν θα σας πουλήσουν για το μεγαλύτερο πλειοδότη. Στο πορτρέτο τους μπορείτε να δείτε και ορισμένα άλλα χαρακτηριστικά, πέραν της αφοσίωσής τους, που τους δίνουν και ανάλογες ικανότητες, όπως ο τρόμος που γεννά το άκουσμά τους στους αντιπάλους, η ευλάβειά τους, οι διοικητικές ικανότητές τους και η οξυδέρκειά τους. Το τελευταίο παίζει μεγάλο ρόλο στην απόφαση να αναθέσετε την οικονομική διαχείριση κάποιας επαρχίας στον εν λόγω στρατηγό σας (όσο μεγαλύτερος είναι αυτός ο παράγοντας τόσο περισσότερα χρήματα θα βγάλει για σας).

Αν αγνοήσετε τα παραπάνω και τα θεωρήσετε δευτερευούσης σημασίας, εναποθέτοντας τις τύχες του έθνους σας στη στρατιωτική δύναμή σας και μόνο, λυπάμαι που θα σας το πω, αλλά είναι θέμα χρόνου να σας συντρίψουν. Βέβαια, μπορείτε να αφήσετε τον υπολογιστή να κάνει αυτές τις "σπαζοκεφαλάδικες" δουλειές μέσα από το automation menu που βρίσκεται δίπλα στο mini map, έτσι, όμως, θα χάσετε κυριολεκτικά το μισό παιχνίδι.



Διαλέξτε προσεκτικά τους συμμάχους σας και φροντίστε να είστε γνώστες και των σχέσεων των άλλων λαών μεταξύ τους, προτού προβείτε σε μια τόσο σημαντική απόφαση.

...REAL TIME BATTLES;

Οι επικές μάχες του Shogun ήταν το στοιχείο που ξεχώριζε στο παιχνίδι και το ίδιο

Αν σας άρεσε...

...πρέπει οπωσδήποτε να δείτε το πρώτο "πνευματικό παιδί" της Creative Assembly στη σειρά Total War, το πολύ καλό Shogun. Αν σας μαγεύει έστω και λίγο η Απω Ανατολή, πρέπει να το αποκτήσετε. Επίσης, στο ίδιο μήκος κύματος (Μεσαίωνας) κινείται το γνωστό Warrior Kings - αν και, μεταξύ μας, δεν μπορεί καν να συγκριθεί με το βάθος της campaign του Medieval. Τέλος, το Battle Realms θα ικανοποιήσει όσους στο Medieval παίζουν μόνο τις μάχες και τη διαχείριση της αυτοκρατορίας τους την έχουν φορτώσει στον υπολογιστή.

ΠΟΛΙΟΡΚΙΕΣ

Στις πολιορκίες καλό είναι να ξέρετε ότι οι καταπέλτες σας δεν στοχεύουν μόνο τα τείχη, αλλά μπορείτε να τους χρησιμοποιήσετε και για να σπείρετε τον πανικό και το θάνατο στις συνωστισμένες πίσω από αυτά εχθρικές μονάδες. Για μεγαλύτερες απώλειες, στοχεύετε σε σημεία του τείχους όπου πίσω τους στέκονται οι αντίπαλοι στρατιώτες. Μόλις αυτά πέσουν, θα πάρουν μαζί τους και πολλούς από αυτούς, προκαλώντας αναστάτωση. Εν τω μεταξύ, εσείς θα έχετε στείλει σε απόσταση αναπνοής τις δυνάμεις κρούσης για να αποτελειώσουν τη δουλειά.



Επεξήγηση interface



συμβαίνει στο Medieval. Με την πρώτη ματιά καταλαβαίνεις τους συγγενικούς δεσμούς τους, με τα μικρά, δισδιάστατα στρατιωτάκια να κινούνται σ' ένα τρισδιάστατο, λιτό περιβάλλον. Μην περιμένετε πολλά φρου-φρου και αρώματα, καθώς το Medieval είναι σπαρτιατικής νοοτροπίας και μόνο κάποια εφέ καιρικών φαινομένων κάνουν σποραδικά την εμφάνισή τους (βροχές, ανεμοθύελλες κ.λπ.). Είναι πράγματι απορίας άξια αυτή η απόφαση της Creative Assembly να αφήσει σχεδόν ίδια τη μηχανή γραφικών (πέραν ελάχιστων, μικρών βελτιώσεων), τη στιγμή που, όταν είχε πρωτοεμφανιστεί, ήταν ήδη πίσω από την εποχή της - πόσο μάλλον τώρα που τα Warcraft III και Battle Realms έχουν κάνει τη δυναμική εμφάνισή τους. Ομως, παίζοντας το παιχνίδι, θα σας συνεπάρει ο ρεαλισμός και η επική χροιά των μαχών του και δεν θα παραπονεθείτε για λεπτομέρειες.

Κόντρα στη μόδα της εποχής, που θέλει στα strategies να μάχονται λίγες πανίσχυρες και ευδιάκριτες μονάδες (και με έλλειψη ρεαλισμού), εδώ έχουμε ακριβώς το αντίθετο. Πολλά units, δυσδιάκριτα σε κάποιες περιπτώσεις, να μάχονται με μόνο κριτή της τελικής έκβασης τα όσα έχουν διδάξει οι μεγαλύτεροι στρατηγοί που αιματοκύλησαν τον πλανήτη. Γι' αυτό, όταν κατανοήσετε κάπως την τέχνη του πολέμου, θα μπορείτε να περηφανεύεστε για περιπτώσεις που με λιγότερους από 300 άνδρες κατατροπώσατε 1.500 αντιπάλους - όπως ο γράφων. Αυτό το συναίσθημα είναι η μεγάλη ανταμοιβή του Medieval. Δυστυχώς, στις κολοσσιαίες μάχες, όπου συνωστίζονται χιλιάδες άνδρες στο πεδίο της μάχης, γονατίζουν ακόμα και hi-end μηχανήματα και το μόνο που μπορείτε να κάνετε για κάποια βελτίωση της απόδοσης είναι να απενεργοποιήσετε τα εφέ ή να μικρύνετε τον αριθμό των απεικονιζόμενων units κάθε στρατιάς σας.

Το Medieval είναι ένα πολύ ρεαλιστικό παιχνίδι, όπου παίζουν ρόλο η αντοχή του στρατού σας, τα πυρομαχικά που έχει στη διάθεσή του, η θέση που καταλαμβάνει στο πεδίο της μάχης και το ηθικό του. Είναι όαση για εκείνους που δεν ικανοποιούνται με το

Fan sites

- http://www.totalwar.com
- http://www.activision.com/games/medieval_totalwar
- http://www.planettotalwar.com

MEDIEVAL TOTAL WAR



Ο αιμοδιψής πάπας έστειλε εναντίον μου μια Σταυροφορία των Γερμανών, αλλά, όπως βλέπετε, δεν έχουν την τύχη να περάσουν για την Κωνσταντινούπολη και το ξέρουν.



Δείγμα των απλών γραφικών του Medieval σε full zoom in. Στην πράξη ποτέ δεν θα βλέπετε τα πράγματα από τόσο κοντά.

να κερδίζουν μάχες οι οποίες στηρίζονται στην αριθμητική υπεροχή τους. Η κατάστρωση ενός καλού σχεδίου μάχης και το καθαρό, προνοητικό μυαλό είναι στοιχεία που επιβραβεύει το παιχνίδι, αφού, όπως έλεγε και ο Σουν Τζου: "οι καλοί στρατηγοί κερδίζουν τις μάχες τους πριν καν αυτές αρχίσουν". Και αυτό αντανακλάται στο Medieval με τη δυσκολία που υπάρχει στο να αποσύρετε αυτοστιγμεί τις μονάδες σας από την "καρδιά" της μάχης, να τις ανασυντάξετε και να αντεπιτεθείτε. Μια κίνηση οπισθοχώρησης για ανασυγκρότηση αφήνει εκτεθειμένες κάποιες μονάδες και αυτή η στιγμιαία έλλειψη αλληλοκάλυψης είναι που θα σας φέρει αγκαλιά με την καταστροφή.

Βέβαια, δεν είναι όλα ρόδινα στο παιχνίδι και το πιο ενοχλητικό είναι το γεγονός ότι μέσα στο χαμό της μάχης όλα τα units, δικά σας και εχθρικά, γίνονται μια πολύχρωμη, δυσδιάκριτη μάζα. Ετσι, αναγκάζεστε να κάνετε zoom out για να βλέπετε περισσότερο χώρο, τότε, όμως, δεν μπορείτε να διακρίνετε ποια μονάδα από αυτές που βλέπετε στα τετραγωνάκια, στο κάτω μέρος της οθόνης, είναι αυτή στην οποία θα δώσετε την εντολή σας - ιδιαίτερα όταν έχετε πολλές ιδίου τύπου μονάδες.



ΔΙΑΡΚΗΣ ΑΞΙΑ

Πάντως, μόλις το συνηθίσετε, δεν θα ξεκολλάτε. Η campaign του είναι ανεξάντλητη, αφού μπορείτε να κυριαρχήσετε με πάρα πολλούς τρόπους (όχι μόνο με τη δύναμη των όπλων), ενώ υπάρχουν και 12 διαφορετικές εθνότητες να επιλέξετε, καθώς και 3 διαφορετικές περίοδοι του Μεσαίωνα. Επιπλέον, οι ιστορικές μάχες και οι campaigns, καθώς και ο map editor δίνουν ακόμα μεγαλύτερη αντοχή του παιχνιδιού στο χρόνο.

Εν κατακλείδι, το Medieval: Total War είναι ένα "δύσπεπτο" για το μέσο gamer παιχνίδι, με υψηλό επίπεδο ρεαλισμού, που μοιραία απαιτεί μυαλά που αρέσκονται να λειτουργούν πολύπλοκα και πολύπλευρα. Για όλους τους άλλους συνιστάμε ανεπιφύλακτα ένα παιχνίδι που όσο ασχολείσαι μαζί του, καταλαβαίνεις πόσα πολλά έχεις ακόμα να μάθεις, τη στιγμή που νόμιζες ότι είχες καταφέρει να κατακτήσεις την ουσία του. Δεν θα αφήσει κανέναν φίλο των strategies αδιάφορο και οι περισσότεροι θα βρουν σε αυτό το κάτι που καιρό τώρα μοιάζει να λείπει από αυτή την οικογένεια παιχνιδιών.

PC

ΤΑ ΘΕΑΤΡΑ ΤΩΝ ΜΑΧΩΝ

Στο Medieval, σε αντίθεση με το Shogun, θα αντιμετωπίσετε μια ποικιλία μορφολογίας εδάφους και περιβάλλοντος, που πέρα από την αισθητική πινελιά, παίζει μεγάλο ρόλο στις μάχες. Οταν, για παράδειγμα, είστε υποχρεωμένοι να πολεμήσετε στις παγωμένες πεδιάδες των Μοσχοβιτών, πρέπει να έχετε στο μυαλό σας ότι οι μονάδες σας θα κουράζονται πιο γρήγορα όταν θα τρέχουν μέσα στο χιόνι, κάτι που ισχύει και στην περίπτωση των αμμόλοφων της Βόρειας Αφρικής. Και στις δύο περιπτώσεις, γεννούνται ορισμένα προβληματάκια που πρέπει να λάβετε σοβαρά υπόψη σας: Στη μία περίπτωση να μην μπει άμμος στην πανοπλία σας και τρελαθείτε στη φαγούρα και στην άλλη να μη σκουριάσει από το χιόνι...

Μια δεύτερη γνώμη

Λίγα παιχνίδια στρατηγικής στην εποχή μας κατορθώνουν να αποδώσουν τόσο καλά την αίσθηση του απόλυτου πολέμου όσο το Medieval: Total War. Το μόνο που με λυπεί είναι πως δεν κατόρθωσα να περιλάβω εγώ το κυρίως review και αρκέστηκα στη δεύτερη γνώμη - περιορισμένος χρόνος, βλέπετε! Νομίζω πως ο Χρήστος επισήμανε όλα τα χαρακτηριστικά του παιχνιδιού. Αυτό που μου έκανε τη μεγαλύτερη εντύπωση είναι η αίσθηση που αφήνει το παιχνίδι. Ενιωσα σαν πραγματικός στρατηλάτης, όταν κατά τη διάρκεια μιας μάχης, σαν από κάποιο μακρινό λόφο, παρακολουθούσα τις στρατιές να αλληλοσφάζονται, ακολουθώντας πιστά τις διαταγές μου. Κανένα άλλο παιχνίδι δεν κατορθώνει να το κάνει αυτό. Τελεία.

Χάρης Κλάδης

Επιδόσεις

ΓΕΝΙΚΑ	ΓΡΑΦΙΚΑ	ΗΧΟΣ	ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	ΑΝΤΟΧΗ	GAMEPLAY
94	86	88	90	95	97

Ισως πέσει κομματάκι δύσκολο στο μέσο gamer, όμως, είναι το απόλυτο καθαρόαιμο strategy των τελευταίων χρόνων.

ADVENTURE
ACTION
RPG
SIMULATION
STRATEGY

genesys

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ: PENTIUM ΣΤΑ 166MHz, 32MB RAM, WINDOWS 9x/ME/2000, 4x CD-ROM DRIVE, ΚΑΡΤΑ ΓΡΑΦΙΚΩΝ ΜΕ 16BIT ΧΡΩΜΑ, 16BIT WINDOWS ΣΥΜΒΑΤΗ ΚΑΡΤΑ ΗΧΟΥ, 375MB ΣΤΟ ΣΚΛΗΡΟ

ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΚΑΤΑΛΑΜΒΑΝΕΙ 2 CDs



Ταξίδι στην ιστορία της ανθρωπότητας



του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

Το Genesys κυκλοφόρησε τον Οκτώβριο του 2000 στο εξωτερικό, ενώ στη χώρα μας ήρθε τον περασμένο χρόνο. Καιρό τώρα θέλω να το παρουσιάσω από τις στήλες του περιοδικού, όχι γιατί αξίζει ως computer game, αλλά γιατί το διδακτικό περιεχόμενό του είναι ό,τι καλύτερο έχω δει σε αντίστοιχες προσπάθειες μέχρι σήμερα.

Ξέρω ότι μπορεί να αναρωτιέστε γιατί καθυστέρησα τόσο πολύ να παρουσιάσω το Genesys. Πρώτα απ' όλα είχα "κολλήσει" για αρκετό καιρό σε ένα "αίνιγμά" του και δεν μπορούσα να το περάσω με τίποτα. Μετά είχε πέσει πολλή δουλειά, μια και κυκλοφορούσαν συνέχεια άλλα adventures ή RPGs, που έκρινα ότι ήταν πιο σημαντικά. Όπως, όμως, λέει και ο λαός μας, κάλλιο αργά παρά ποτέ.

ΣΕΝΑΡΙΟ

Το Genesys δεν είναι ένα adventure game με εκπαιδευτικό περιεχόμενο αλλά ένα εξαιρετικό διδακτικό εργαλείο, που οι δημιουργοί του προσπαθούν να προωθήσουν ως ιστορικό adventure game. Δεν είναι τυχαίο, μάλιστα, που προσέλαβαν τη μεγάλη Γαλλίδα ηθοποιό Jeanne Moreau για να το παρουσιάσει.

Η Jeanne Moreau μας καλεί να την ακολουθήσουμε σε ένα ταξίδι στην ανθρώπινη ιστορία, λέγοντας τα εξής: "Αναρωτιόμαστε για το τι μας επιφυλάσσει η τρίτη χιλιετία. Τι θα απογίνει η ανθρωπότητα; Ποια κατεύθυνση θα πάρει; Μπορεί κάποια από τα ερωτήματα αυτά να απαντηθούν κοιτάζοντας το παρελθόν; Κατανοώντας από πού έχουμε έρθει, ίσως πάρουμε μια ιδέα για



Από την εισαγωγή του πρώτου μέρους του παιχνιδιού.

Θετικά

- Εκπληκτική ερευνητική δουλειά πάνω στην πορεία της ανθρωπότητας και στις μεγάλες στιγμές της
- Εξαιρετική database πάνω στον ανθρώπινο πολιτισμό και στην εξέλιξη του ανθρώπινου είδους

Αρνητικά

- Δεν κατορθώνει να συνδυάσει το εκπαιδευτικό περιεχόμενό του με ένα πειστικό adventure (ή άλλου είδους) game
- Προβληματικός χειρισμός

Το Genesys είναι ένα εξαιρετικό διδακτικό εργαλείο, που οι δημιουργοί του προσπαθούν να προωθήσουν ως ιστορικό adventure game.

το πού κατευθυνόμαστε. Το να ξαναεπισκεφθούμε τις μεγάλες στιγμές της ανθρώπινης ιστορίας είναι ένας τρόπος για να γνωρίσουμε καλύτερα τον εαυτό μας. Ετσι, γιατί να μην έρθετε μαζί μου σ' ένα ταξίδι, όπου θα ανακαλύψουμε το πώς φτάσαμε μέχρι εδώ;

Επιτρέψτε μου να σας διηγηθώ μία ιστορία - τη μεγαλύτερη απ' όλες τις ιστορίες - ΤΗΝ ΕΞΕΛΙΞΗ ΤΟΥ ΑΝΘΡΩΠΙΝΟΥ ΕΙΔΟΥΣ ΜΕΣΑ ΣΤΟΥΣ ΑΙΩΝΕΣ."

Ξέρετε ότι...

...η εταιρεία Galilea αυτοσυστήνεται ως "Galilea: The adventure game company!"; Τι παιχνίδια έχει, όμως, δώσει για να δικαιολογεί έναν τέτοιο τίτλο; Ο πρώτος τίτλος της ήταν το Genesys, ένα ιστορικό adventure game, όπως θέλει να το αποκαλεί η ίδια, ο οποίος για μένα είναι περισσότερο ένα διδακτικό εργαλείο. Επειτα κυκλοφόρησε το πολύ καλό Loch Ness, το οποίο έχουμε παρουσιάσει από το περιοδικό μας. Τώρα η εταιρεία ασχολείται με το Vanguard Project, ένα adventure/action game, η πλοκή του οποίου διαδραματίζεται στις ΗΠΑ το 1950 και αφορά σε μία σκοτεινή συνωμοσία του 1957 γύρω από το δορυφορικό artificial project, γνωστό με το όνομα Vanguard.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Τα γραφικά του Genesys αποτελούν ένα μείγμα 2D renedered background γραφικών, με γραφικά που περιέχουν στοιχειώδη κίνηση και τα οποία είναι προοπτικής πρώτου προσώπου. Τα σχέδια και τα γραφικά που περιέχονται στην database του παιχνιδιού και αφορούν στον ανθρώπινο πολιτισμό είναι εξαιρετικά, ενώ αυτά στα οποία πρέπει εσύ να "προχωρήσεις" την αντίστοιχη ιστορική εποχή είναι σε μερικές εποχές πολύ καλά και σε άλλες απλώς ικανοποιητικά.

Η βασική μουσική θεματολογία δεν είναι κάτι ιδιαίτερο, ενώ στα αρνητικά στοιχεία του καταγράφεται και το γεγονός ότι όταν μιλάει η Jeanne Moreau, δεν έχουμε τη δυνατότητα να βλέπουμε και σε κείμενο επάνω στην οθόνη τα σχόλιά της. Ο χειρισμός, πάλι, είναι πολύ ιδιόμορφος και απαιτεί την εξοικείωση του χρήστη.

Επιλέγοντας New Game, θα δεις ένα ιδιόμορφο animated sequence με την Jeanne Moreau να παρουσιάζει το πρώτο στάδιο της εξέλιξης από τη γέννηση του Σύμπαντος μέχρι την πρώτη εμφάνιση του ανθρώπινου είδους. Αμέσως μετά καλείσαι να λύσεις το πρώτο Μυστήριο ή Enigma. Σημειώστε ότι πατώντας το πλήκτρο Spacebar, προσπερνάτε κάθε ξεχωριστή εισαγωγή της Jeanne Moreau.

Πηγαίνοντας τον κέρσορα στο επάνω αριστερό μέρος της οθόνης, βλέπεις την ιστορική εποχή στην οποία αναφέρεσαι. Ακριβώς στο



Λύνοντας το πρώτο αίνιγμα-μυστήριο.



Από την εισαγωγή του δεύτερου μέρους του παιχνιδιού.







Λύνοντας το δεύτερο αίνιγμα-μυστήριο.

μέσον της οθόνης στο επάνω μέρος υπάρχει ένα εικονίδιο, το οποίο με ένα κλικ σού εξηγεί τη "μυθολογία" κάθε εποχής. Στην επάνω δεξιά μεριά υπάρχει μία σειρά εικονιδίων. Από αυτά τα πρώτα 1-3 (ανάλογα την περίπτωση) αφορούν στις τοποθεσίες που μπορείς να επισκεφθείς σε κάθε εποχή, ενώ το τελευταίο icon με τα γρανάζια σε μεταφέρει στην ειδική οθόνη, όπου πρέπει να λύσεις το εκάστοτε μυστήριο. Στην ειδική αυτή οθόνη στην κάτω αριστερή μεριά εμφανίζεται ένα ειδικό icon, στο οποίο κάνοντας κλικ βλέπεις ένα κείμενο, το οποίο σου εξηγεί τι πρέπει να κάνεις σε γενικές γραμμές. Στο επάνω μέρος της ειδικής αυτής οθόνης υπάρχει μία μπάρα που περιέχει τόσα διαστήματα όσες κινήσεις πρέπει να κάνεις για να λύσεις το συγκεκριμένο αίνιγμα. Σε κάθε σωστή κίνησή σου, η μπάρα συμπληρώνεται ανάλογα με ένα κόκκινο χρώμα.

Σε κάθε οθόνη, στην κάτω αριστερή γωνία, υπάρχει το inventory σου, ενώ στην κάτω δεξιά γωνία ένα ειδικό μενού με τις επιλογές Return, Quick Move και Options. Το Quick Move σε μεταφέρει απευθείας στην database του παιχνιδιού, απ' όπου μπορείς να δεις τα κείμενα της εποχής που σε αφορούν, αλλά και να έχεις πρόσβαση σε ολόκληρη την database αν το επιθυμείς. Κάνοντας αριστερό κλικ κάπου πάνω στην οθόνη ή στα κείμενα της database και όπου το επιτρέπει το πρόγραμμα, θα πάρεις το αντικείμενο στο οποίο έκανες αριστερό κλικ, ενώ κάνοντας δεξί κλικ σε έναν χαρακτήρα, θα μιλήσεις μαζί του. Τα αντικείμενα που μαζεύεις σε κάθε εποχή, τα χρησιμοποιείς στην ειδική οθόνη, όπου καλείσαι να λύσεις το εκάστοτε μυστήριο, ενώ αν κάνεις drag & drop ένα αντικείμενο στο ερωτηματικό που υπάρχει στην πιο δεξιά μεριά του inventory, τότε εμφανίζεται αμέσως το κείμενο από την database που αφορά στο συγκεκριμένο αντικείμενο. Τέλος, τα Save και Load λειτουργούν πολύ καλά.

Το manual του είναι επιεικώς απαράδεκτο, μια και περιέχει μόνο 4 σελίδες μικρού σχήματος που αφορούν στο παιχνίδι και αυτό χωρίς να εξηγεί όλα τα στοιχεία της απαιτούμενη δράσης.

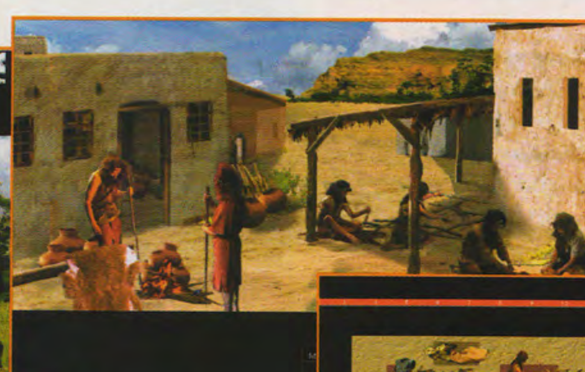
Fan sites

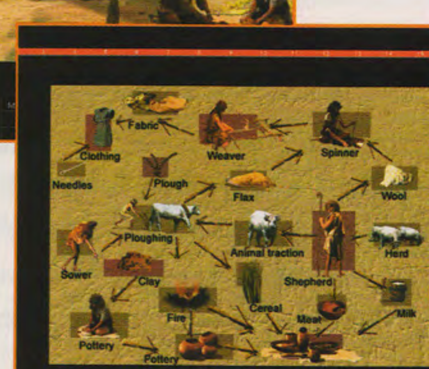
- http://www.galilea.com/en/jeu_2_en.html
- http://www.wanadoo-edition.com/jeux/famille/genesys.htm

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ

Κατά τη γνώμη μου, η μεγαλύτερη αδυναμία του παιχνιδιού είναι η έλλειψη ατμόσφαιρας







Λύνοντας το τρίτο αίνιγμα-μυστήριο.

που το χαρακτηρίζει. Σε κανένα σημείο του παιχνιδιού δεν θα αισθανθείς ότι ασχολείσαι μ' ένα computer game, έστω και ιδιόμορφο, αλλά θα έχεις συνεχώς την αίσθηση ότι παρακολουθείς κάποια επιστημονική διάλεξη ή στην καλύτερη περίπτωση ότι χειρίζεσαι ένα ιδιόμορφο διδακτικό εργαλείο.

Στο Genesys καλείσαι να λύσεις συνολικά 16 αινίγματα-μυστήρια.

Θα ταξιδέψεις συνολικά ανάμεσα σε 5 διαφορετικές μεγάλες εποχές της ιστορίας, Προϊστορία - Αρχαιότητα - Μεσαίωνας - πρόσφατη εποχή και τωρινή εποχή. Με άλλα λόγια, θα καλύψεις ένα χρονικό φάσμα που ξεκινά 2.000.000 χρόνια πριν στην Ανατολική Αφρική και φθάνει στο 1981 στο Seattle των ΗΠΑ. Εδώ θα πρέπει να συναρμολογήσεις έναν υπολογιστή και εν συνεχεία με τη βοήθεια του εγχειριδίου της Visual Basic να φτιάξεις και να τρέξεις ένα μικρό πρόγραμμα!

Η δράση του, ακολουθώντας αυστηρά τη γραμμική πορεία του χρόνου στην ανθρώπινη εξέλιξη, είναι γραμμική. Για να πας στο δεύτερο αίνιγμα-μυστήριο, πρέπει πρώτα να λύσεις το πρώτο κ.ο.κ. Στο παιχνίδι συνολικά θα συναντήσεις περίπου 120 χαρακτήρες (ντυμένοι ανάλογα με την εποχή τους), ενώ τα ιστορικά κείμενα ξεπερνούν τα 100. Το Genesys περιέχει 40 λεπτά συνολικού βίντεο και, σύμφωνα με τους δημιουργούς του, χρειάζεσαι πάνω από 30 ώρες για να το τελειώσεις. Εχω την αίσθηση ότι αν πάρεις στα ζεστά το παιχνίδι, δεν πρέπει να κάνεις πάνω από 8-10 ώρες!

Οι γρίφοι του στα περισσότερα αινίγματα είναι σχετικά εύκολοι, υπάρχουν όμως και μερικοί που απαιτούν ιδιαίτερη προσοχή. Σε κάθε περίπτωση αν βρεθείτε σε αδιέξοδο, μαζέψτε όσα αντικείμενα μπορείτε και αρχίστε την τακτική του trial & error. Το πιο σημαντικό στοιχείο στη δράση είναι να συγκεντρώνεις τα αντικείμενα που απαιτούνται κάθε φορά. Εδώ προσέξτε καλά δύο σημεία, τα οποία δεν διευκρινίζει το manual: Το πρώτο είναι ότι αντικείμενα δεν μαζεύεις μόνο από τις οθόνες όπου κινείσαι και εξερευνάς κάθε φορά, αλλά και από τα ιστορικά ντοκουμέντα που μελετάς. Προσέξτε πολύ καλά αυτό το σημείο, αλλιώς δεν θα μπορέσετε να κάνετε ούτε ένα βήμα. Το δεύτερο στοιχείο είναι ότι το παιχνίδι σού επιτρέπει να πάρεις κάποια από τα ιστορικά ντοκουμέντα και αντικείμενα που δεν θα τα χρειαστείς στην εποχή-αίνιγμα όπου βρίσκεσαι.

Το παιχνίδι έρχεται σε 2 CDs, αλλά θα χρειαστεί να αλλάξετε τα CDs μόνο μία φορά. Το καλό στο παιχνίδι είναι ότι μπορείτε να φορτώσετε σωσμένες θέσεις ανεξάρτητα από το ποιο CD έχετε στο CD drive σας. Αυτό είναι πολύ σημαντικό και μακάρι να το ακολουθούσαν όλες οι εταιρείες. Θα μας γλίτωναν από πάρα πολύ κόπο.

ΞΕΚΙΝΩΝΤΑΣ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

Αίνιγμα-Μυστήριο 1: Τα πρώτα αντικείμενα

Σκοπός στο αίνιγμα αυτό είναι να φτιάξεις ένα πέτρινο τσεκούρι.

Στην πρώτη οθόνη, όπου ξεκινάς, πάρε από το έδαφος, ακριβώς πίσω από την πλάτη του πιο αριστερά ανθρώπου από αυτούς που είναι στην κάτω αριστερή γωνία, τη rough stone. Με τη μέθοδο του drag & drop πάρε την πέτρα και πήγαινέ την στο ερωτηματικό που είναι στη δεξιά μεριά του inventory σου. Αφησέ την και θα δεις το πρώτο ιστορικό κείμενό σου. Από αυτό πάρε το Stiker (bone) που είναι στην πάνω δεξιά μεριά των γραφικών με τα αντικείμενα. Τώρα πήγαινε τον κέρσορα στο πάνω δεξί μέρος της οθόνης και κάνε κλικ στο icon με τα γρανάζια. Περνάς στην ειδική οθόνη, όπου πρέπει να λύσεις το πρώτο αίνιγμά σου. Πάρε από το inventory σου την πέτρα και άφησέ την στο γρασίδι, προς το πάνω μέρος της οθόνης (εκεί όπου φαίνεται λίγο χώμα). Πάρε από το inventory σου το Stiker (bone) και άφησέ το πάνω στην πέτρα. Θα δεις ένα animation όπου "λαξεύεις" την πέτρα. Πάρε τώρα τη λαξεμένη πέτρα από το έδαφος και άσ' την πάνω στο handle (ξύλο), που είναι στο κάτω μέρος της ειδικής οθόνης, πάνω στην πέτρα. Συγχαρητήρια, μόλις έφτιαξες το πρώτο πέτρινο τσεκούρι σου.

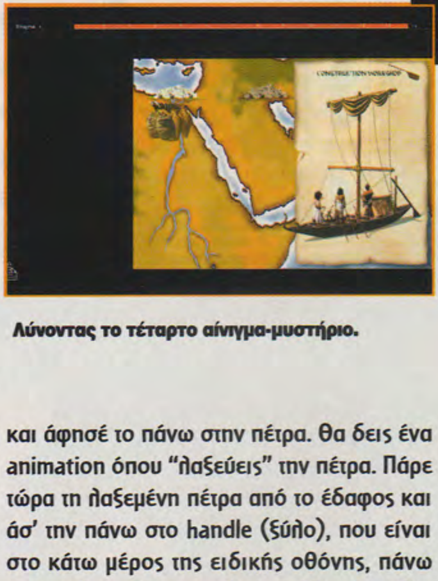
Η συνέχεια στις οθόνες σας...

PC



Από την εισαγωγή του τέταρτου μέρους του παιχνιδιού.





Λύνοντας το τέταρτο αίνιγμα-μυστήριο.

Επιδόσεις

ΓΕΝΙΚΑ	ΓΡΑΦΙΚΑ	ΗΧΟΣ	ΣΕΝΑΡΙΟ	ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ	ΔΡΑΣΗ
75	85	70	90	70	50	70

Ενα εκπαιδευτικό παιχνίδι σε στυλ adventure, που θα σας ταξιδέψει στην ιστορία της ανθρωπότητας και στις πιο μεγάλες στιγμές της. Πολύ εντυπωσιακό αν το παρακολουθήσεις ως μάθημα ιστορίας και ανθρωπολογίας, σε καμία στιγμή, όμως, δεν κατορθώνει να αναδείξει την ατμόσφαιρα ενός computer game.

ΕΤΑΙΡΕΙΑ: SIERRA

Game review

ADVENTURE
ACTION
RPG
SIMULATION
STRATEGY

DIE HARD
NAKATOMI PLAZA



ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ: PENTIUM 400MHz, 64MB RAM, DIRECTX 8.0, CD-ROM 4x, 660MB ΣΤΟ ΣΚΛΗΡΟ ΔΙΣΚΟ, 16MB ΚΑΡΤΑ ΓΡΑΦΙΚΩΝ, ΕΝΑΝ ΚΡΑΤΣΑ ΜΕ 256MB DDR ΣΤΑ 266MHz...

ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΚΑΤΑΛΑΜΒΑΝΕΙ 1 CD

του Νίκου DuMmWiaM Κόντη

www.rpg.gr



Μία από τις πιο συναρπαστικές ταινίες περιπέτειας του Bruce Willis τα τελευταία χρόνια ήταν το "Die Hard". Διέθετε τα τυπικά χαρακτηριστικά του αμερικανικού κινηματογράφου τα τελευταία 20 χρόνια, δηλαδή πολλή δράση, πανέξυπνους κακούς, απίστευτες καταστάσεις και, φυσικά, πολύ χιούμορ, με αστείες ατάκες και σκηνικά. Πώς τα καταφέρνει, όμως, ένα παιχνίδι βασισμένο στην ταινία; Μπορεί να μεταφέρει τη χολιγουντιανή ατμόσφαιρα στον υπολογιστή μας; Θα μπορέσουμε να γίνουμε ποτέ σαν τον Bruce Willis;



Δύσκολα πεθαίνεις στην πλατεία Nakatomi

Μόλις συνειδητοποίησα κάτι και υποψιάζομαι ότι η μοίρα μού παίζει φοβερά παιχνίδια! Είναι το δεύτερο συνεχόμενο τεύχος στο οποίο κάνω review παιχνιδιού βασισμένου σε ταινία (στο τελευταίο τεύχος είχα κάνει το Sum Of All Fears), ενώ στο επόμενο τεύχος έχω ακόμα ένα review αντίστοιχης μεταφοράς (The Thing). Υποψιάζομαι ότι αυτή είναι μια σκευωρία του Κλάδη, για να μη με αφήσει να απολαύσω ήσυχα και ωραία το WarCraft III στο Battle Net. Ατιμε, θα πληρώσεις :P

Επί της ουσίας τώρα, διότι νομίζω ότι παρασύρομαι. Το Die Hard: Nakatomi Plaza είναι ένα παιχνίδι της Sierra, η οποία τα τελευταία χρόνια έχει αλλάξει το τροπάριο και από τα παλιά καλά adventures που μας χάριζε κάποτε, πλέον μας χορταίνει με πολύ καλά action και strategy games (Empire Earth, Swat 3, Alien vs Predator, Tribes 2, Half-Life κ.λπ.). Ο πιο πρόσφατος τίτλος της εταιρείας αυτής είναι το Die Hard: Nakatomi Plaza, το οποίο βασίζεται στην ομώνυμη ταινία, όπου πρωταγωνιστούσε ο σκληροτράχηλος και μεθοδικός Bruce Willis



Στην αρχή της περιπέτειας εσείς "παίζετε" την εισαγωγή του παιχνιδιού.



Το τσεκούρι εν δράσει.

Θετικά

- Χαμηλές απαιτήσεις
- Αψογη μεταφορά της ταινίας
- Αστείες ατάκες και πολλή δράση, σαν κλασική αμερικανική ταινία
- Πολύ καλός ήχος και μουσική

Αρνητικά

- Οχι και τόσο καλά γραφικά
- Απουσία multiplayer
- Μικρή αντοχή
- Αν και σε γενικές γραμμές είναι καλό παιχνίδι, του λείπει αυτό το κάτι για να ξεχωρίσει

Υπάρχουν στιγμές στο παιχνίδι όπου έχουν προστεθεί σκηνικά, τα οποία δεν υπάρχουν στην ταινία, χωρίς όμως να χαλάει η ροή της ιστορίας.

[κάτι σαν και μένα, αλλά λίγο χειρότερος *(μπορείς να προσθέσεις και το πολύ πιο έξυπνος! Αλλά αυτό είναι γνώρισμα όλων των ανθρώπων! Χιχι! -Χ.Κ.)*]. Οταν ήμουν μικρός και είχα πρωτοδεί την ταινία, με είχαν ενθουσιάσει πολύ τα σκηνικά με τον ουρανοξύστη και το κυνηγητό, που εναλλασσόταν από τον Bruce στους τρομοκράτες και από τους τρομοκράτες στον Bruce. Ηταν μία από τις κλασικές ταινίες δράσης, που ξεκίνησαν την τριλογία Die Hard. Εάν δεν τις έχετε δει, σπεύστε στο video club της γειτονιάς σας.

ΣΕΝΑΡΙΟ - ΑΠΟΣΤΟΛΕΣ

Το παιχνίδι, μια και είναι βασισμένο στην πρώτη ταινία της τριλογίας, ακολουθεί πιστά το σενάριό της. Είστε ο John McLane (aka Bruce Willis) και επισκέπτεστε την πρώην γυναίκα σας Holly σε μια εκδήλωση που κάνει η πολυεθνική εταιρεία της, προκειμένου να τα ξαναβρείτε (κατά βάθος πάντα την αγαπούσατε, μπορεί να μην το ξέρατε, αλλά σας το λέω εγώ). Οταν φτάνετε στον ουρανοξύστη όπου γίνεται το χριστουγεννιάτικο πάρτι, εκεί που ανεβαίνετε για να συναντήσετε τη γυναίκα σας, τρυπώνουν οι Γερμανοί τρομοκράτες και πιάνουν άπαντες αιχμάλωτους, εκτός από εσάς, φυσικά - μη ρωτήσετε το γιατί. Αρχηγός των τρομοκρατών είναι ένας μουσάτος κύριος, ονόματι Hans. Είναι κακός και σκοτώνει ομήρους με την πρώτη ευκαιρία. Εσείς, λοιπόν, πρέπει να εμποδίσετε αυτόν τον αδίστακτο δολοφόνο και να σώσετε τους ομήρους, πριν να τους σκοτώσει ή να ανατινάξει το κτήριο.

Η υπόθεση ακολουθεί σχεδόν κατά γράμμα την ομώνυμη ταινία και η μεταφορά που έχει γίνει είναι αναμφισβήτητα η καλύτερη δυνατή. Δεν υπάρχει εισαγωγή στο παιχνίδι. Την εισαγωγή τη ζείτε παίζοντας, καθώς η περιπέτειά σας ξεκινά μόλις επισκέπτεστε τον ουρανοξύστη λίγο πριν από την έναρξη της γιορτής. Ανάμεσα στις αποστολές υπάρχουν αρκετές cutscenes με τη μηχανή γραφικών του παιχνιδιού, που είναι στην πλειονότητά τους φτυστές με την ταινία. Βέβαια, θα προτιμούσα να υπήρχαν καλύτερα γραφικά για να απολαύσω τα "videάκια", αλλά

Αν σας άρεσε...

...μπορείτε να παίξετε το DIE HARD TRILOGY 2: Viva Las Vegas.

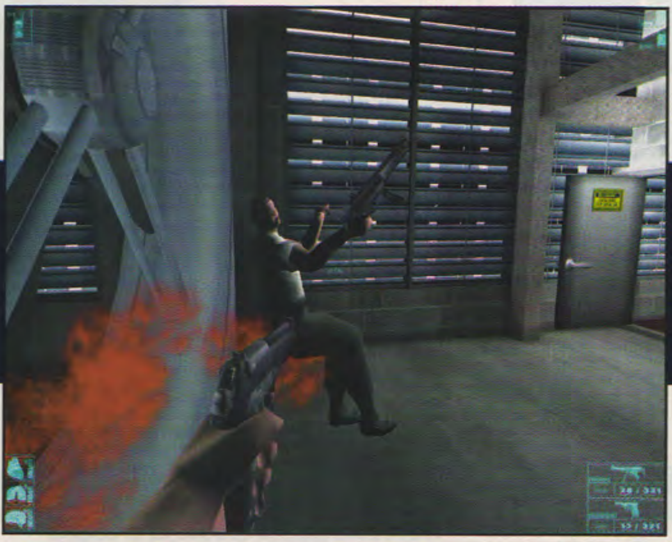
Ξέρετε ότι...

...από το site της Sierra μπορείτε να κατεβάσετε σε MP3 αρκετά κομμάτια από το παιχνίδι; Η διεύθυνση είναι: http://www.sierra.com/games/diehard. Το επόμενο παιχνίδι που θα είναι βασισμένο στο Die Hard θα είναι το Vendetta και θα κυκλοφορήσει αποκλειστικά για Nintendo Game Cube από τη Fox Interactive.



Με το wire cutter πρέπει να απενεργοποιήσετε τις βόμβες.

DIE HARD
NAKATOMI PLAZA



Ούτε μια σφαίρα δεν χρειάστηκε να ρίξω. Ο περιστρεφόμενος έλικας θα τον κάνει κιμά!



Δείγμα των καταπληκτικών γραφικών. Προσέξτε λεπτομέρεια στη φλόγα.

δεν μπορείς να τα έχεις όλα!

Το παιχνίδι χωρίζεται σε 30 αποστολές, ισάριθμες με τους ορόφους του ουρανοξύστη Nakatomi. Σε αυτό το σημείο παρατήρησα μία παρατυπία: ενώ στο οπισθόφυλλο του παιχνιδιού αναφέρεται ότι το παιχνίδι έχει 30 αποστολές, σε όλες τις διαφημίσεις στο Internet και στο επίσημο site αναφέρονται 40 αποστολές! Τα συμπεράσματα δικά σας. Παρόλο που όλο το παιχνίδι εξελίσσεται μέσα σε ένα κτήριο, δεν θα μπορούσα να πω ότι καταντά βαρετό. Υπάρχει ποικιλία στα επίπεδα που θα επισκεφτείτε, ενώ θα πολεμήσετε ορδές τρομοκρατών. Θα πάτε σε ορόφους που ακόμα είναι υπό κατασκευή, σε πολυτελή δωμάτια, διαδρόμους προσωπικού, ασανσέρ και λεβητοστάσια, στενούς αεραγωγούς κ.α. Βέβαια, περνώντας μια περιπέτεια μέσα σε κλειστούς χώρους, δεν μπορούμε να δούμε πώς αποδίδουν τα γραφικά του παιχνιδιού σε ανοιχτούς χώρους, όπως συνέβη με το Unreal Tournament 2003, το οποίο μοιάζει να είναι βγαλμένο από άλλη εποχή.



Οι αποστολές που θα παίξετε περιλαμβάνουν κατά κύριο λόγο πιστολίδι και πολύ ξύλο. Υπάρχουν στιγμές στο παιχνίδι όπου έχουν προστεθεί σκηνικά, τα οποία δεν υπάρχουν στην ταινία, χωρίς όμως να χαλάει η ροή της ιστορίας. Ενα παράδειγμα είναι η έφοδος που κάνει η SWAT team και η διαδικασία διάσωσης ομήρων, που απουσιάζουν από την κινηματογραφική παραγωγή. Επίσης, σε αρκετά σημεία της πίστας θα κληθείτε να λύσετε κάποιους "γρίφους", προκειμένου να μπορέσετε να συνεχίσετε στην επόμενη πίστα. Ετσι, προστίθεται και το στοιχείο της περιπέτειας στο παιχνίδι, αλλά σε καμία περίπτωση δεν θα το χαρακτηρίζαμε ως Action/Adventure.

GAMEPLAY - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

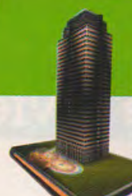
Αν και το Die Hard: Nakatomi Plaza είναι ακόμη ένα First Person Shooter (FPS), έχει αρκετά ενδιαφέροντα χαρακτηριστικά στα οποία αξίζει να εστιάσουμε την προσοχή μας. Ας ξεκινήσουμε από τα βασικά. Στο παιχνίδι υπάρχουν μόνο 6 διαφορετικά όπλα και λέω μόνο, αφού πλέον όλα τα τελευταία FPS έχουν πάνω από 20 διαφορετικά όπλα, ενώ εάν δεν έχουν multiplayer επιλογή, όπως συμβαίνει και στο συγκεκριμένο παιχνίδι, έχουν ακόμα περισσότερα! Τα όπλα αυτά είναι: πιστόλι των 9mm, submachine gun, sniper rifle, M-16 machine gun, M-60 και, τέλος, οι flashbang grenades, που προσωρινά τυφλώνουν τους αντιπάλους σας αλλά και εσάς σε περίπτωση που είστε κοντά όταν συμβεί η έκρηξη. Κάθε όπλο έχει primary και secondary mode πυροβολισμού χάριν ποικιλίας.

Αλλος χρήσιμος εξοπλισμός που έχετε στη διάθεσή σας είναι: το αστυνομικό σήμα σας, το οποίο θα πρέπει να δείχνετε σε ομήρους, πολίτες, μέλη της SWAT και αστυνομικούς για να μη σας κάνουν κόσκινο, πυροσβεστήρα για να σβήνετε τις φωτιές, κόφτη για σύρμα για να διακόπτετε την παροχή ρεύματος αλλά και να απενεργοποιείτε βόμβες, τσεκούρι για να κουρέψετε τον αρχισυντάκτη σας, αναπτήρα Zippo προκειμένου να σας φωτίζει όταν είστε στα σκοτεινά και, τέ-



Εδώ είναι η γιάφκα του "PC Master", όπου οι αναγνώστες του παίζουν παράνομα games... πασιέντζα, ναρκαλιευτή, Warcraft και Quake!





DIE HARD
NAKATOMI PLAZA

λος, ένα Motorola TalkAbout T6310 ασύρματο, το οποίο είναι καθαρά για εφέ, ώστε το παιχνίδι να είναι πιστή αντιγραφή της ταινίας. Ολα τα προαναφερόμενα δευτερεύοντα αντικείμενα θα σας βοηθήσουν να ξεπεράσετε σημεία του παιχνιδιού, που είναι λίγο πιο περίπλοκα από το να πρέπει να σκοτώσετε όλους τους εχθρούς σας!

Ο χαρακτήρας σας, ο John McClane, μπορεί να τρέχει, να προχωρεί, να πηδάει, να γέρνει αριστερά και δεξιά προκειμένου να κρυφοκοιτάει από τους τοίχους και, φυσικά, έχει τη δυνατότητα να κάνει crouch. Πολύ μεγάλη σημασία σε όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού διαδραματίζουν τα τρία εικονίδια που βρίσκονται κάτω αριστερά στην οθόνη σας και αντιπροσωπεύουν τις αντοχές του χαρακτήρα σας. Το πρώτο εικονίδιο είναι το health meter: όταν η μπάρα δείξει κόκκινο, σημαίνει ότι υποκύψατε στα πυρά των αντιπάλων σας και ότι πρέπει να κάνετε load, διότι τα κακαρώσατε. Το μεσαίο εικονίδιο είναι το stamina σας, δηλαδή η αντοχή του χαρακτήρα σας. Αυτό μεταφράζεται ότι όσο πιο πολύ κουράζεται ο ήρωας τόσο χειρότερα θα αποδίδει στις φυσικές δοκιμασίες. Δεν μπορείτε, λοιπόν, να τρέχετε όλη την ώρα και ιδίως να πηδάτε, διότι χάνετε πολύτιμη ενέργεια και μειώνεται η απόδοσή σας. Οταν, βέβαια, ο χαρακτήρας περπατάει ή είναι στάσιμος, το stamina αναπληρώνεται. Το τελευταίο εικονίδιο είναι το morale σας, δηλαδή το ηθικό σας και η νοητική ηρεμία σας. Οσο πιο πανικοβλημένοι είστε τόσο πιο εύκολα θα αστοχείτε και η Artificial Intelligence των εχθρών θα επηρεάζεται ανάλογα. Προκειμένου να θεραπεύσετε τον εαυτό σας, σε διάφορα σημεία του παιχνιδιού θα βρείτε first aid kit, τα οποία θα σας κάνουν να νιώσετε καλύτερα!

Προτού ολοκληρώσω το συγκεκριμένο κεφάλαιο, θα ήθελα να σταθώ στον τρόπο που πρέπει να παίζετε. Μόλις αρχίσετε το παιχνίδι, η μοναδική επιλογή σας είναι να κρυφτείτε από τους τρομοκράτες και να την κοπανήσετε, γιατί διαφορετικά θα σας καθαρίσουν. Γενικά, δίνεται η εντύπωση ότι στο παιχνίδι δεν πρέπει να παίζετε όπως σε όλα τα κλασικά FPS, δηλαδή να ορμάτε και ό,τι γίνει, αλλά θα πρέπει να βρίσκετε εναλλακτικές μεθόδους δράσης. Σε αυτό το συμπέρασμα κατέληξα, σκεπτόμενος ότι αφού μου το ξεκαθαρίζει το παιχνίδι από την αρχή, τότε έτσι θα πρέπει να παίζω καθ' όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού. Κάτι τέτοιο, όμως, δεν ίσχυε τελικά και ενώ είχα μπει σε αυτήν τη νοοτροπία του παιχνιδιού (Thief και τα σχετικά), το Die Hard μετατράπηκε σε ένα κλασικό FPS με ατελείωτους πυροβολισμούς και αντιπάλους. Οπότε προσοχή να μην πέσετε και εσείς στην ίδια "παγίδα" που έπεσα και εγώ. Το Die Hard: Nakatomi Plaza είναι ένα τυπικό First Person Shooter, όπου πρέπει να επιτίθεστε κατά μέτωπο!



ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Η μηχανή γραφικών του παιχνιδιού είναι η "απαρχαιωμένη" Lithtech. Υπερβάλλω ίσως χαρακτηρίζοντάς την απαρχαιωμένη, αλλά σίγουρα δεν είναι ό,τι πιο σύγχρονο, όταν μάλιστα την ίδια περίοδο είχα να παίξω και το Unreal Tournament 2003! FPS είναι και τα δύο, 3D περιβάλλον και στα δύο... καμία σχέση, όμως, το ένα με το άλλο. Σίγουρα ευνοείται κάπως η Lithtech, γιατί όλες οι πίστες είναι σχετικά μικρές και σε κλειστούς χώρους, αλλά παρόλα αυτά φαίνεται ότι είναι σχεδόν έναν χρόνο πίσω.

Οπως καταλάβατε, το μεγαλύτερο ατού του Die Hard δεν είναι τα γραφικά, καθώς θυμίζει παιχνίδι της περιόδου 1999-2000. Αν και το παιχνίδι δεν έχει μεγάλες απαιτήσεις, με απογοήτευσε, γιατί όταν παίζω FPS, απαιτώ να έχει απίστευτα γραφικά. Γι' αυτό το λόγο, άλλωστε, αγόρασα την GeForce 3!

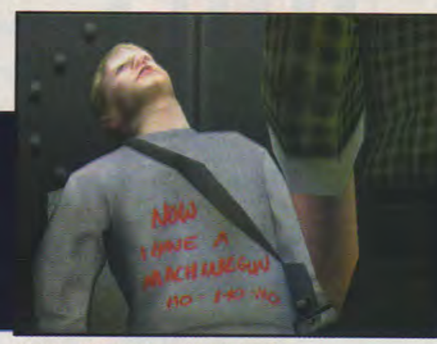
Οσο απογοητευτικά και οπισθοδρομικά είναι τα γραφικά τόσο απίστευτος είναι ο ήχος! Η ομιλία των χαρακτήρων είναι από ηθοποιούς, πολύ καθαρή, με αστείες ατάκες και ατμοσφαιρικότατη. Η μουσική είναι ακόμα πιο καλή, με ορχηστικά κομμάτια από την ταινία, που σε μεταφέρουν στην "καρδιά" της έντασης.

ΣΥΝΟΨΙΖΟΝΤΑΣ

Εάν εξεταστεί το παιχνίδι τμηματικά, θα διαπιστώσετε ότι κάθε κομμάτι του είναι μέτριο προς το καλό. Ως σύνολο, πάντως, δεν μπορεί να θεωρηθεί αξιόλογο, ιδίως όταν το συγκρίνει κανείς με παιχνίδια της κλάσεως Hitman 2, Unreal Tournament 2003 και να μην πω για τα ακυκλοφόρητα ακόμα Quake IV και Doom III. Η έλλειψη του multiplayer δείχνει πόσο λίγη προσπάθεια έχει γίνει εκ μέρους των δημιουργών του, κάτι που προκαλεί και τη μικρή ανταπόκριση του κοινού. Λυπάμαι, κύριοι, χάσατε... PC



Ωραία διακόσμηση! Αυτό το κόκκινο αίμα είναι;



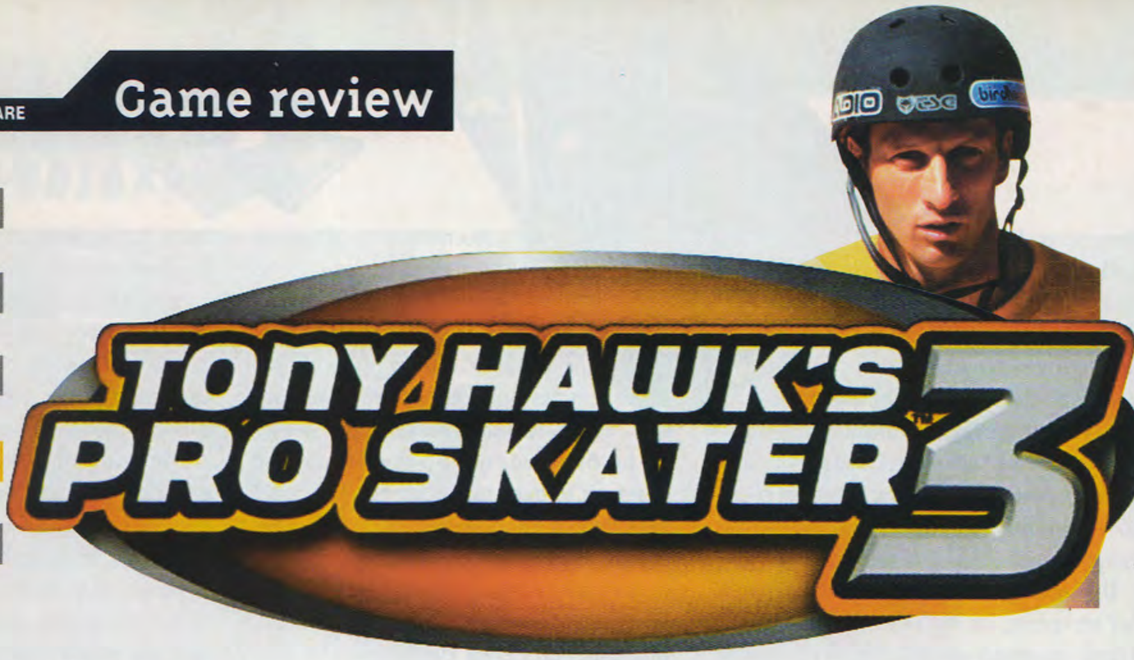
Κλασική σκηνή από την ταινία.

Επιδόσεις

ΓΕΝΙΚΑ	ΓΡΑΦΙΚΑ	ΗΧΟΣ	GAMEPLAY	ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	ΑΝΤΟΧΗ
78	78	92	87	86	70

Τίποτε το σπουδαίο. Σίγουρα στην προτίμησή σας πρέπει να υπάρχουν κάποιοι άλλοι τίτλοι πριν από αυτόν!

ADVENTURE
ACTION
RPG
SIMULATION
STRATEGY



Tony Hawk's Pro Skater 3

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ PENTIUM III Ή ATHLON 500MHz, 64MB RAM, 3D ACCELERATOR 16MB, ΣΥΜΒΑΤΗ ΚΑΡΤΑ ΗΧΟΥ, 700MB ΣΚΛΗΡΟΣ ΔΙΣΚΟΣ, WINDOWS 98/ME/XP

ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΚΑΤΑΛΑΜΒΑΝΕΙ 1 CD

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ: ΚΑΤΩΤΕΡΟ, ΜΕΣΟ, ΑΝΩΤΕΡΟ, ΑΝΩΤΑΤΟ

του Χρήστου Τζαμπαζίδη soulhunt@compupress.gr

Το Tony Hawk's Pro Skater 3 εμφανίζεται ως ο απόλυτος κυρίαρχος των παιχνιδιών που ασχολούνται με το συγκεκριμένο αντικείμενο. Κανείς από τους ανταγωνιστές του δεν μπορεί να φτάσει την ευκολία χειρισμού και την αντοχή του στο χρόνο. Τα γραφικά βελτιώθηκαν και το tutorial είναι άψογο. Είναι απλώς ένα υπέροχο παιχνίδι!



Η διασκέδαση δεν τελειώνει ποτέ!

Στόχος σας είναι οι 200.000 πόντοι και ο χρόνος που έχετε στη διάθεσή σας είναι μόλις δύο λεπτά. Ο skater σας ξεκινά και φέρνει σε πέρας με μεγάλη κομψότητα ένα Manual (κρατά δηλαδή ισορροπία επάνω στο πατίνι με το μπροστινό μέρος του πατινιού στον αέρα), πηδά στη συνέχεια επάνω σε μία μικρή περίφραξη και κάνει επίδειξη μερικών Grinds επάνω σε αυτήν. Φαίνεται ωραίο, αλλά ο χρόνος πιέζει και πρέπει να μαζέψουμε τους πόντους! Ανεβαίνοντας επάνω σε μία άλλη περίφραξη κάνει μια περιστροφή 360 μοιρών και στη συνέχεια μερικά Grinds ακόμη. Αρχίζει να γίνεται πιο δύσκολος ο χειρισμός με το σταυρό του χειριστήριου. Πάτε όλη τη διαδρομή πίσω και η αγωνία κορυφώνεται. Τα δάχτυλά σας παίρνουν φωτιά, ιδρώτας στάζει από το μέτωπό σας. Ο πολλαπλασιαστής έχει φτάσει στο 24 και τώρα αυτό που σας μένει είναι να μη τα στραβώσετε στο Gymnast Plant. Αν πετύχετε και αυτό, έχετε κερδίσει σε αυτό το επίπεδο.

Αυτή ήταν μια συνηθισμένη σκηνή του skateboard-simulation Tony Hawk' s Pro



Δεν είναι πουλί δεν είναι αεροπλάνο. Είναι ένας τύπος που μοιάζει με ινδιάνο (δις).

Θετικά

- Μεγάλη ποικιλία σε πίστες
- Καλά γραφικά
- Εχει τα καλύτερα animations που υπάρχουν

Αρνητικά

- Μεγάλο επίπεδο δυσκολίας στις προηγμένες πίστες

Κανένα σπορ παιχνίδι δεν μπορεί να αναμετρηθεί με τη λεπτομέρεια των κινήσεων που έχει το THPS 3.

Skater 3 και θα τη συναντάτε πολύ συχνά κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Το παιχνίδι θα παίζει με τα συναισθήματά σας, μια και τα όρια μεταξύ νίκης και ήττας είναι πολύ κοντά. Ενα μικρό λάθος μπορεί να καθορίσει αν θα ξεκινήσετε την πίστα από την αρχή ή θα φύγετε με το τρόπαιο στο χέρι.

Ο τρόπος εξέλιξης του παιχνιδιού δεν έχει αλλάξει από τότε που παίζαμε τον προκάτοχο του Tony 3. Ελέγχετε έναν αθλητή επάνω σε πατίνι και προχωρείτε από επίπεδο σε επίπεδο ή από χώρα σε χώρα. Οι κινήσεις που κάνετε είναι εντυπωσιακές και μερικές φορές εντελώς εξωπραγματικές. Δεν έχει, όμως, σημασία αυτό! Σημασία έχει να απολαμβάνετε όσο πιο πολύ γίνεται τα επιτεύγματά σας. Παίρνετε, λοιπόν, πόντους για διάφορες κινήσεις, όπως τα κλασικά Grind's, Manual's, Grab's, καθώς και διάφορα άλλα τρικ που μπορείτε να κάνετε στον αέρα, σε συνδυασμό με περιστροφές και πολλά άλλα. Μόνο με αυτές τις κινήσεις δεν μπορείτε, βέβαια, να κερδίσετε ένα παγκόσμιο πρωτάθλημα. Τους πολλούς πόντους τούς παίρνει κανείς με τους συνδυασμούς των διάφορων τρικ, χωρίς κάποια παύση μεταξύ τους. Σε αυτό το σημείο παίρνουν μπρος οι πολλαπλασιαστές που εκτοξεύουν το σκορ σε εξαψήφιο αριθμό και την αδρεναλίνη στα ύψη. Πραγματικοί επαγγελματίες μπορούν εύκολα να ξεπεράσουν και το ένα εκατομμύριο. Μην απογοητευτείτε, όμως, διαβάζοντας αυτά τα τρελά νούμερα. Θα χρειαστεί να παίξετε μια πίστα πολλές φορές ώσπου να βρείτε τα κατάλληλα σημεία για να κυνηγήσετε το highscore που θέλετε να δείτε στην οθόνη σας. Γενικότερα, λοιπόν, ισχύει ότι όσο περισσότερες γωνίες και καμπύλες βρίσκονται κοντά μεταξύ τους τόσο περισσότερους πόντους μπορείτε "εύκολα" να μαζέψετε. Ο λόγος για τον οποίο γράφω "εύκολα" είναι ότι, αν χρειαστεί να καλύψετε την απόσταση μεταξύ δύο Grind με ένα μεγάλο σε διάρκεια Manual, τότε το

Ξέρετε ότι...

...ο Tony Hawk είναι ο διασημότερος skateboarder στον πλανήτη, έχοντας κερδίσει εκατομμύρια δολάρια στα 34 χρόνια του; Συγκεκριμένα, υπολογίζεται πως τα κέρδη του από τις επιδείξεις που κάνει αγγίζουν τα 10 εκατομμύρια δολάρια ετησίως! Δύο τελευταίες δημοσκοπήσεις τον φέρνουν δεύτερο στην κατάταξη ανάμεσα στους καλύτερους αθλητές όλων των σπορ, πίσω μόνο από τον Michael Jordan! Η σειρά Tony Hawk's Pro Skater έχει ήδη αποφέρει στην Activision κέρδη 625 εκατομμυρίων δολαρίων και, φυσικά, έπεται συνέχεια... Το 2000 ο Tony Hawk κυκλοφόρησε την αυτοβιογραφία του με τίτλο "Επάγγελμα: Skateboarder".

Αν σας άρεσε...

...δεν έχετε παρά να δοκιμάσετε και λίγο πραγματικό skateboarding.



"Οταν παίρνω φόρα, φόρα κατηφόρα, τραλαλαλαλά..."



Καλά απογειώθηκα. Με την προσγείωση τι γίνεται...

TONY HAWK'S PRO SKATER 3



"Μαμά, που είναι η φανέλα του μπάσκετ; Για πλύσιμο; Μα βρε μαμά, σήμερα είναι ο μεγάλος αγώνας!"





Κάγκελα, κάγκελα, κάγκελα παντού...

να κρατήσετε την ισορροπία γίνεται όλο και πιο δύσκολο.

ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Οι κινήσεις των χαρακτήρων είναι ό,τι καλύτερο υπάρχει αυτήν τη στιγμή. Κανένα σπορ παιχνίδι δεν μπορεί να αναμετρηθεί με τη λεπτομέρεια των κινήσεων που έχει το THPS 3. Οι πτώσεις που κάνει ο χαρακτήρας σας είναι τόσο ρεαλιστικές που μπορεί να πονέσετε και εσείς βλέποντάς τες. Ειδικά αν κάνετε μια πολύ άσχημη πτώση, βάφεται η άσφαλτος κόκκινη. Μπορεί οι συνδυασμοί των τρικ και ο τρόπος με τον οποίο κινείται το πατίνι να μην είναι καθόλου ρεαλιστικά, αλλά αυτό δεν πρόκειται να αποτρέψει τον παίκτη από το να προσπαθεί συνεχώς να κάνει όλο και πιο ριψοκίνδυνους συνδυασμούς για να μαζέψει περισσότερους πόντους.

Οι διάφορες πίστες έχουν σχεδιαστεί με αγάπη στη λεπτομέρεια, με αποτέλεσμα να μην υπάρχει σχεδόν τίποτα με το οποίο ο χαρακτήρας να μην μπορεί να κάνει κάποιο τρικ, είτε είναι σκαλί, αυτοκίνητο, είτε ακόμη και κάποιος ψηλός φράχτης. Η επιβράβευση για τέτοια τρικ γίνεται με πόντους, ήχους ή με κάποιο ξεχωριστό animation. Ο άριστος σχεδιασμός των επιπέδων σας δίνει μια πληθώρα δυνατοτήτων για να κάνετε τα πιο τρελά τρικ. Παρόλ' αυτά κάθε πίστα έχει το δικό της χαρακτήρα και απαιτεί από τον παίκτη κάθε φορά και κάτι διαφορετικό για να φτάσει στον επιτυχή τερματισμό.

Η ζωή σας ως Skater ξεκινά σε ένα χυτήριο, όπου μπορείτε να βρείτε πολλές περιφράξεις και μια μεγάλη halfpipe (είναι μια πλατφόρμα σε μορφή κομμένου σωλήνα, όπου μπορείτε να κάνετε διάφορα κόλπα). Κάνοντας τα κόλπα που απαιτεί αυτή η πίστα, ανοίγει ο δρόμος για τον Καναδά. Οι αρχάριοι δεν χρειάζεται να ανησυχούν, μια και τρία επιτυχημένα τρικ μπορούν να σας μεταφέρουν στην επόμενη πίστα. Εφόσον έχετε ξεπεράσει και την πρόκληση του Καναδά, μπορείτε να επιδείξετε τις ικανότητές σας σ' ένα αεροδρόμιο του Los Angeles ή στο Τόκιο. Τα κόλπα που πρέπει να κάνετε για να τερματίσετε μια πίστα γίνονται όλο και πιο περίπλοκα με την πάροδο του χρόνου και απαιτούν συχνά περισσότερα βήματα. Επίσης, πρέπει να σημειώσουμε ότι ο προφανής δρόμος για τον τερματισμό μιας πίστας δεν είναι πάντα ο σωστός. Έτσι, για παράδειγμα, σε μια πίστα ένας κύριος έχει χάσει τα κλειδιά του σπιτιού του και απαιτεί από εσάς να τον βοηθήσετε. Να, όμως, που δεν υπάρχει πουθενά κάποιο κλειδί. Παίρνετε, λοιπόν, το τσεκούρι που υπάρχει εκεί κοντά και του το δίνετε. Αυτός αρχίζει και κάνει κομμάτια την πόρτα του, ανοίγοντας σε εσάς το δρόμο για τη συνέχεια της αποστολής σας. Σε κάποια άλλη πίστα θα χρειαστεί να πάτε κάποια αεροπορικά εισιτήρια σε έναν φίλο σας στο αεροδρόμιο. Το να τα μαζέψετε, όμως, απλώς και να τα πάτε εκεί δεν θα λύσει το πρόβλημα, αφού θα ακυρωθούν στον έλεγχο των εισιτηρίων. Αυτό που μπορείτε να κάνετε είναι, μέσω μίας halfpipe, να πηδήξετε απευθείας στην αίθουσα αναμονής. Το να βρίσκει κανείς τις λύσεις αυτών



Fan sites

- www.activisiono2.com/tony_hawk/main.asp
- www.planettonyhawk.com/
- www.neversoft.com/th3/index.htm
- www.thps3online.com/tHome.cfm
- www.thpsos.com/
- www.2win.ca/spe/
- www.tonyhawkproskater3.com/



Τα physics του παιχνιδιού είναι... φυσικότατα! Τουλάχιστον για κάποιον έμπειρο skatebearder! Για εμάς τους κοινούς θνητούς, απλά μοιάζουν... απίστευτα!

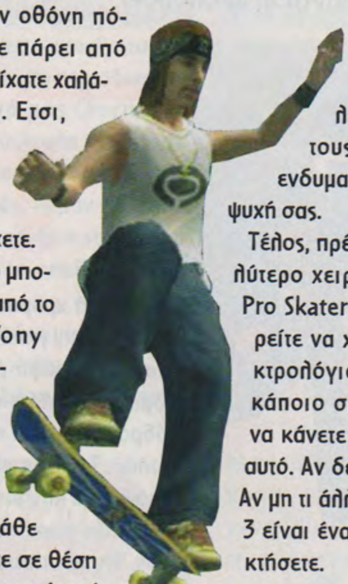
Μια δεύτερη γνώμη

Επαιξα για πρώτη φορά το Tony Hawk's Pro Skater 3 στο Xbox και ομολογώ ότι εντυπωσιάστηκα από τα γραφικά και την τεχνική του. Το ευτύχημα είναι πως η έκδοση για PC δεν έχει τίποτε να ζηλέψει από την κονσόλα. Τώρα όσον αφορά στο παιχνίδι, αυτό σαφώς απευθύνεται σε λάτρεις του αθλήματος. Αν δεν είστε, δείτε το προτού το αγοράσετε, γιατί μπορεί απλώς να μην σας προκαλέσει κανένα ενδιαφέρον...

Χάρης Κλάδης

των προβλημάτων είναι πάρα πολύ διασκεδαστικό.

Το κυνήγι για το highscore δεν έχει τελειωμό. Αυτό οφείλεται στο γεγονός ότι σας δείχνει προκλητικά στην οθόνη πόσους πόντους θα είχατε πάρει από έναν συνδυασμό αν δεν είχατε χαλάσει το τελευταίο κόλπο. Ετσι, λοιπόν, βλέπετε ότι μπορείτε να κάνετε ένα τρικ και το προσπαθείτε ξανά και ξανά μέχρι να το πετύχετε.



Κάθε παίκτης τον οποίο μπορείτε να επιλέξετε (πέρα από το μεγάλο πρωταθλητή Tony Hawk) διαθέτει συγκεκριμένες ικανότητες για κάποια κόλπα, όπως το air, spin και ollie. Διάφορα skill-points θα μπορείτε να βρείτε σε κάθε πίστα, με τα οποία θα είστε σε θέση να αναβαθμίσετε κάθε ικανότητά σας. Ετσι, λοιπόν, είναι καλύτερα σε πίστες όπως στο αεροδρόμιο του Los Angeles, όπου θα χρησιμοποιήσετε πολλά grinds πάνω σε κάγκελα και τραπέζια, να ενισχύσετε την ικανότητα της ισορροπίας. Αν στην αντίθετη περίπτωση χρειάζεται να κάνετε κάποιο μεγάλο άλμα, θα χρειαστεί να αναπτύξετε τις ικανότητές σας στο ollie και στην ταχύτητα.

Εκτός από την ανάπτυξη των ικανοτήτων του χαρακτήρα μπορείτε να αλλάξετε και την εξωτερική εμφάνισή του. Η "ντουλάπα" έχει τα πάντα! Από ένα απλό μαντίλι για το κεφάλι μέχρι καπέλο πειρατή. Ακόμη και πέδιλα κατάδυσης μπορείτε να φορέσετε.

Το τι θα φορέσετε δεν έχει κάποια επίδραση στις επιδόσεις του skater, με αποτέλεσμα να μπορείτε να κάνετε τους πιο τρελούς συνδυασμούς ενδυμασίας και να γελάσετε με την ψυχή σας.

Τέλος, πρέπει να αναφέρουμε ότι το καλύτερο χειριστήριο για το Tony Hawk's Pro Skater 3 είναι ένα Gamepad. Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε και το πληκτρολόγιο, βέβαια, αλλά ύστερα από κάποιο σημείο δεν θα προλαβαίνετε να κάνετε όλους τους συνδυασμούς με αυτό. Αν δεν έχετε Gamepad, αγοράστε! Αν μη τι άλλο, το Tony Hawk's Pro Skater 3 είναι ένα παιχνίδι που αξίζει να αποκτήσετε.



...και ακόμα περισσότερα κάγκελα.

ΚΛΕΙΝΟΝΤΑΣ

Είναι ένα εντυπωσιακό παιχνίδι με πολύ γέλιο, εκτός από το αγωνιστικό ενδιαφέρον που έχει, και αξίζει τουλάχιστον μια ματιά από όλους. Ακόμη και αυτοί που δεν μπορούν να ενθουσιαστούν με το σπορ, θα βρουν πολλά διασκεδαστικά στοιχεία, μια και το ενσωματωμένο tutorial θα τους βάλει γρήγορα στο κλίμα του παιχνιδιού.

PC

Επιδόσεις

ΓΕΝΙΚΑ	ΓΡΑΦΙΚΑ	ΗΧΟΣ	GAMEPLAY	ΑΝΤΟΧΗ
93	80	90	95	95

Οταν παίξετε το παιχνίδι, θα καταλάβετε ότι δεν είναι καθόλου υπερβολική η βαθμολογία.

ΕΤΑΙΡΕΙΑ: TERMINAL REALITY/TAKE2 INTERACTIVE

ADVENTURE
ACTION
RPG
SIMULATION
STRATEGY

4X EVO 2

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ PENTIUM III, IV, ATHLON ΣΤΑ 450MHz, 128MB RAM, ΚΑΡΤΑ 3D ΓΡΑΦΙΚΩΝ ΜΕ 32MB RAM

ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΚΑΤΑΛΑΜΒΑΝΕΙ 1 CD

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ: ΚΑΤΩΤΕΡΟ, ΜΕΣΟ, ΑΝΩΤΕΡΟ, ΑΝΩΤΑΤΟ

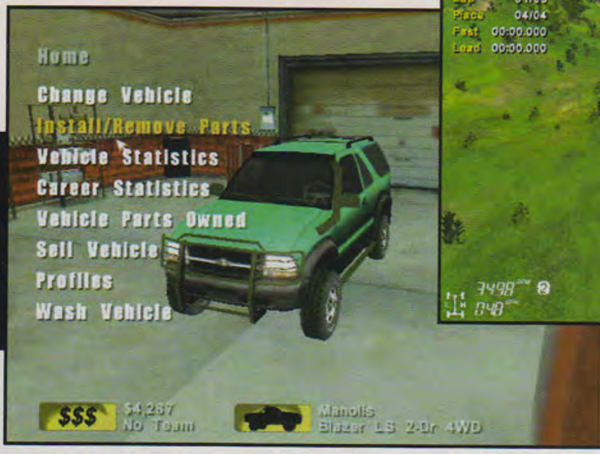
του Μανώλη Φουρνιστάκη mafg13@hotmail.com

Πέρασε περισσότερο από ένας χρόνος από τότε που κυκλοφόρησε στα καταστήματα και που μέσα από τις σελίδες του "PC Master" ο Γιάννης Τζοΐτης έγραφε το άρθρο για το 4x4 Evolution 1. Οι προγραμματιστές και σχεδιαστές της Terminal Reality, όμως, δεν σταμάτησαν εκεί, για να φτάσουμε φέτος να δούμε ένα sequel του τίτλου. Η κριτική του Γιάννη ήταν τότε θετική. Θα είναι το ίδιο θετική και η δική μας γι' αυτό το sequel; Η απάντηση ακολουθεί.



Ο Βασιλιάς της... λάσπης

"Τα πάντα είναι έτοιμα! Οι μηχανές μαρσάρουν. Το GMC Yukon 4x4 είναι φρεσκοπλυμένο και τα ελαστικά καινούρια. Πρέπει να τερματίσω πρώτος, να μαζέψω όσα πιο πολλά χρήματα γίνεται, να βελτιώσω το αμάξι ή και, γιατί όχι, να αγοράσω καινούριο. Αντίστροφη μέτρηση. Εκκίνηση! Ξεχυνόμαστε στο λασπωμένο και ανώμαλο χωματόδρομο. Η μάχη είναι άγρια και τα εμπόδια πολλά. Τα χέρια είναι γαντζωμένα πάνω στο τιμόνι. Μία λανθασμένη κίνηση και έχω βρεθεί εκτός πορείας, χάνοντας πολύτιμο έδαφος. Με τις πίστες αυτές είναι αδύνατον να κρατηθεί σταθερό το 4x4. Εχω μπροστά μου δύο οι οποίοι "ακουμπούν" ο ένας τον άλλο. Είναι σίγουρο ότι κάποιος θα πάθει ζημιά. Πράγματι ο ένας πάνω στο ανάχωμα δεν είχε καλή θέση, με αποτέλεσμα, κάνοντας άλμα, να αναποδογυρίσει. Εμεινα εγώ και ο πρώτος. Τον πλησιάζω παίρνοντας λίγο πιο κλειστά τη στροφή. Προπορεύεται ελαφρώς. Πέφτουμε σε μια μικρή λίμνη από λάσπη. Το γκάζι κολλημένο στο πάτωμα του τζιπ. Μπαίνουμε στην τελική ευθεία πλησιάζοντας τη γραμμή του τερματισμού. Είμαστε δίπλα-δί-



Εντός του γκαράζ.



Τι έγινε, παιδιά; Τελευταίος είμαι;

Θετικά

- Αφθονη δράση
- Εύκολος χειρισμός
- Ρεαλιστική οδήγηση
- Εξαιρετικά οπτικοακουστικά εφέ

Αρνητικά

- Μικρή αντοχή στο χρόνο

Το 4x4 Evo 2, με την πρώτη ματιά, κατάλαβα ότι βαδίζει γοργά στα χνάρια του πρώτου και προσφέρει μπόλικη δόση διασκέδασης.

πλα... Ποιος θα είναι ο νικητής;"

Ενα σενάριο όπως αυτό θα έχετε τη δυνατότητα να βιώσετε αμέτρητες φορές παίζοντας το 4x4 Evo 2. Είναι ένας τίτλος που προσφέρεται για οδήγηση την οποία δεν βρίσκουμε συχνά στα racing games, μια και επικρατούν τίτλοι με super αυτοκίνητα που βλέπουμε συνήθως μόνο σε περιοδικά, σε ταινίες και στα όνειρά μας (Formula 1 κ.λπ.). Αγώνες σε κακοτράχαλα μονοπάτια, βουνά και λαγκάδια δεν βλέπουμε πολύ συχνά. Τίτλοι όπως αυτός, πέραν του πρώτου μέρους, είναι και το Monster Truck Madness της Microsoft, το οποίο δεν ήταν ό,τι καλύτερο.

Το 4x4 Evo 2, με την πρώτη ματιά, κατάλαβα ότι βαδίζει γοργά στα χνάρια του πρώτου και προσφέρει μπόλικη δόση διασκέδασης.

ΕΙΔΗ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Οπως τα περισσότερα είδη παιχνιδιών αυτού του είδους, έτσι και το 4x4 Evo 2 διαθέτει κάποια στάνταρ είδη παιχνιδιού, όπως τα Free Roam, Time Attack και Multiplayer. Υπάρχει, όμως, μία κατηγορία που κάνει τη διαφορά, και αυτή είναι η Career. Ας δούμε, όμως, λίγο πιο αναλυτικά τις κατηγορίες.

Quick Race: Για τους βιαστικούς, για εκείνους που θέλουν να έχει ξεκινήσει ο αγώνας προτού εγκατασταθεί ο τίτλος. Αλλωστε το λέει και το όνομα της κατηγορίας. Εχετε, επίσης, τη δυνατότητα να επιλέξετε μέχρι και 7 αντιπάλους και οποιοδήποτε όχημα και πίστα.

Free Roam: Ο ιδανικός τρόπος για να εξασκηθείτε στη δύσκολη οδήγηση, να προσαρμοστείτε στην οδική συμπεριφορά των αυτοκινήτων, αλλά και να ανακαλύψετε τα μυστικά των πιστών με την ησυχία σας.



Career: Για μένα όλο το θέμα του παιχνιδιού. Πάνω σε αυτό βασίζεται η αντοχή του στο χρόνο. Η Career περιλαμβάνει αρκετές συγκινήσεις. Ξεκινάτε με ένα αρχικό ποσό, με το οποίο, φυσικά, πρέπει να αγοράσετε ένα 4x4. Δεν θα έχετε, βέβαια, τη δυνατότητα να αγοράσετε το καλύτερο, αλλά θα μπορέσετε να αποκτήσετε ένα αξιοπρεπές 4x4. Εφόσον προβείτε στην αγορά, τότε θα μπείτε στο γκαράζ σας για να καμαρώσετε το νέο σας 4x4... λέμε τώρα. Μέσω του γκαράζ μπορείτε να αγοράσετε αξεσουάρ που θα βελτιώσουν τις δυνατότητες του τζιπ σας. Στην αρχή, όμως, κάντε τις αγορές που θεωρείτε απαραίτητες, γιατί τα χρήματα θα σας χρειαστούν στη συνέχεια. Οσο καλύτερα τα πηγαίνετε τόσα πιο πολλά χρήματα θα κερδίζετε και θα ανοίγουν νέες δυνατότητες. Αναλόγως του οχήματός σας, υπάρχουν αντίστοιχα ράλι,

Ξέρετε ότι...

...οι προγραμματιστές της Terminal Reality, κατά τη διάρκεια ανάπτυξης του τίτλου, αλλά και μετά από αυτήν, οδηγούσαν πραγματικά 4x4 τζιπ και συμμετείχαν σε αγώνες; Από εκεί μπορεί να καταλάβει κανείς πως όταν κάποιος αγαπά αυτό που κάνει και ασχολείται με μεράκι, θα βγάλει καλή δουλειά. Για περισσότερες λεπτομέρειες επισκεφθείτε τη σελίδα http://www.4x4evolution.com/4x4fun.htm

Αν σας άρεσε...

...δείτε το Monster Truck Madness 2 της Microsoft, αν και το 4x4 Evo 2 φαίνεται να υπερέχει σε αρκετούς τομείς.



Μια δύσκολη στροφή σε πίστα της Arizona.



Πάλι τελευταίος είμαι... και πολύ μάλιστα.

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ ΣΥΣΤΗΜΑΤΟΣ

Όλοι φαντάζομαι θα είδατε τις αρκετά υψηλές απαιτήσεις του συστήματος, για να απολαύσετε τον τίτλο. Απαιτούνται κάρτες γραφικών με τουλάχιστον 32MB RAM, 128MB RAM συστήματος και, φυσικά, μεγάλους σε ισχύ επεξεργαστές. Δείτε τώρα σε τι υπολογιστή δοκιμάστηκε ο τίτλος για τις ανάγκες του άρθρου:

CPU Intel Celeron 466MHz
RAM 96MB
Κάρτα γραφικών Creative Voodoo Banshee AGP 16MB SGRAM

Σίγουρα έπρεπε να μειώσω κατά πολύ την ποιότητα των γραφικών για να τρέξει το παιχνίδι χωρίς να "σέρνεται", ενώ χρειάστηκε να το δω και σε ισχυρότερο μηχάνημα για να βγάλω περισσότερο ορθά συμπεράσματα. Ωστόσο, το 4x4 Evo 2 τα πήγε μια χαρά και με αυτό το σύστημα. Από εκεί και πέρα, τα συμπεράσματα δικά σας.



διότι σε ορισμένα δεν θα μπορέσετε να συμμετέχετε αν δε διαθέτετε το κατάλληλο αυτοκίνητο. Μπορείτε ακόμα, να τρέξετε σε προκριματικούς αγώνες για να ενταχθείτε σε κάποια ομάδα και να φέρετε τα σύμβολά της ενώ τρέχετε, συν του ότι θα μπορείτε να έχετε και κάποια έκπτωση στα αξεσουάρ, ιδίως αν διαθέτετε το ίδιο τζιπ που χρησιμοποιεί η ομάδα. Αλλά δεν είναι μόνο αυτά. Υπάρχουν και οι Missions, μέσω των οποίων μπορείτε να κερδίσετε ικανοποιητικά ποσά χωρίς να αγωνιστείτε. Αρκεί μονάχα να φέρετε εις πέρας την αποστολή. Τα είδη των αποστολών διαφέρουν, από το να μεταφέρετε πρώτες βοήθειες σε σεισμοπαθές χωριό της Αλάσκα μέχρι να ψάχνετε χαμένο θησαυρό στην καυτή έρημο του Μεξικού. Κάτι τέτοιο σίγουρα τονώνει το ενδιαφέρον του χρήστη. Οι αποστολές είναι μία πάρα πολύ χρήσιμη προσθήκη, διότι πέραν του ότι δεν έχετε το άγχος τού να τερματίσετε πρώτοι, δεν σας κυνηγά ούτε ο χρόνος και ο κύριος όγκος εσόδων θα είναι από εκεί. Σε γενικές γραμμές, όσον αφορά στους αγώνες, θα χρειαστείτε αρκετή υπομονή για να φτάσετε στο σημείο να τερματίζετε στις δύο πρώτες πίστες και αρκετές από αυτές θα τις επαναλαμβάνετε.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Σε σχέση με το πρώτο 4x4 Evolution, το δεύτερο έχει πολύ βελτιωμένα γραφικά και εκμεταλλεύεται πλήρως τις νέες κάρτες γραφικών, κάτι που συνεπάγεται καταπληκτικά γραφικά. Φανταστείτε ότι την ώρα που γράφονταν αυτές οι γραμμές, δεν είχα κάνει αναβάθμιση στον υπολογιστή μου. Ετσι, το παιχνίδι δοκιμάστηκε σε έναν παλιό Celeron 466, 96MB RAM και μία Voodoo Banshee 16MB SGRAM. Αντιλαμβάνεστε, λοιπόν, πως για να καταφέρω να δω τον τίτλο χωρίς να περιμένω ...15 χρόνια να μου εμφανίσει κάθε καρέ, έπρεπε να μειώσω τα γραφικά σχεδόν στο ελάχιστο των δυνατοτήτων του. Κι όμως, τα γραφικά ήταν πολύ καλά. Βέβαια, για να είμαι αντικειμενικός, το 4x4 Evo 2 το είδα και σε πιο εξελιγμένο υπολογιστή και τότε απόλαυσα ολόκληρη την πανδαισία των γραφικών.

Τα μοντέλα των αυτοκινήτων είναι άψογα, με όμορφες σκιές από τον ήλιο και πολύ καλές αντανακλάσεις πάνω στο αμάξωμα των τζιπ από το περιβάλλον. Όλα τα textures είναι λεπτομερή και προσεγμένα, ενώ η σκόνη, αλλά και κομμάτια λάσπης πετάγονται από τα ελαστικά των τζιπ. Οι αντανακλάσεις του ήλιου είναι, επίσης, εξαιρετικές, μειώνουν, όμως, αρκετά την όρασή σας.

Ο σχεδιασμός των πιστών είναι επίσης εξαιρετικός. Οι σχεδιαστές της Terminal Reality (παραγωγή της πολύ γνωστής πλέον Take2 Interactive) έχουν κάνει εξαιρετική



Γίνεται να γράψω άρθρο και να μην περιλαμβάνει αεροπλάνα; Δεν γίνεται.



Τρέχοντας σε πίστα που κανονικά είναι για μηχανές Enduro!

4X Evo 2



Σε ένα χωριό του Μεξικού μια βροχερή μέρα, έτοιμος για μια αποστολή.

Μια δεύτερη γνώμη

Αν ψάχνετε για ένα πιο "βρώμικο" παιχνίδι με αγώνες αυτοκινήτων, το 4x4 Evo 2 είναι για εσάς. Δύσκολες διαδρομές, εξειδικευμένα αυτοκίνητα. Αν και σίγουρα δεν αποτελεί κάτι ξεχωριστό, θα κατορθώσει να σας προσφέρει αρκετές ώρες διασκέδασης - τουλάχιστον όταν θα θέλετε να ξεσκάσετε. Δεν είναι arcade, οπότε μπορεί να έχει κάποια χρονική διάρκεια, αλλά και δεν μπορεί να θεωρηθεί απόλυτο simulation. Είναι απλώς ένα καλό παιχνίδι, με ισορροπημένη την τεχνική και το gameplay.

Χάρης Κλάδης

δουλειά. Υπάρχουν παντού παγίδες, αφού εκεί που έχεις την αίσθηση ότι ελέγχεις το δρόμο, βλέπεις ξαφνικά μπροστά σου ένα φυσικό ή τεχνητό εμπόδιο, με συνέπεια να σε στείλει... αδιάβαστο. Θα οδηγήσετε σε πίστες κάθε είδους, από αεροδρόμια μέχρι χιονισμένα και ομιχλώδη βουνά.

Μια και αναφέρθηκα στο θέμα της ισχύος του υπολογιστή, οι ελάχιστες απαιτήσεις του τίτλου μιλούν για έναν Pentium III, IV ή Athlon στα 450MHz. Οταν τις είδα αναρωτήθηκα πώς θα μπορέσω να το τρέξω στον ταπεινό μου Celeron, με την επίσης ταπεινή Banshee. Ο φίλτατος Χάρης Κλάδης, όμως, ο οποίος πανικόβλητος με κυνηγούσε για να αναλάβω τον τίτλο, με διαβεβαίωσε πως θα τρέξει. Πράγματι έτρεξε, αλλιώς δεν θα βλέπατε κριτική, τουλάχιστον από εμένα. Από εδώ και πέρα τα συμπεράσματα δικά σας, όσον αφορά τουλάχιστον στις αναγραφόμενες ελάχιστες απαιτήσεις και στην αξιοπιστία τους.



Κομμάτια!!!

ΤΣΙΤΑ ΤΑ ΓΚΑΖΙΑ

Στο 4x4 Evo 2 οι συγκινήσεις είναι πολλές, οι πίστες αρκετές περισσότερες από το πρώτο μέρος, οι αποστολές ενδιαφέρουσες και οι αντίπαλοι, δηλαδή η A.I., αρκετά δυνατοί. Τόσο οι race gamers που αναζητούν δράση όσο και οι simulators fans θα καθηλωθούν για αρκετό καιρό στην οθόνη τους. Βέβαια, κάτι που ίσως δεν αρέσει στους simulator fans είναι το γεγονός ότι, όταν τα αυτοκίνητα συγκρούονται -κάτι που γίνεται πάρα πολύ συχνά-, δεν παθαίνουν απολύτως τίποτα. Από την άλλη, όμως, κάτι τέτοιο δεν αποτελεί απόλυτα αρνητικό γεγονός, μια και αυξάνει περισσότερο τη δράση χωρίς να μας



βάζει σε περισσότερους μπελάδες. Το φαινόμενο αυτό παρατηρείται και στο πρώτο 4x4 Evolution.

Ο τίτλος είναι εξαιρετικός και θα περάσετε πολλές ώρες με αυτόν, ύστερα, όμως από κάποιο διάστημα δεν θα σας κεντρίζει πλέον το ενδιαφέρον.

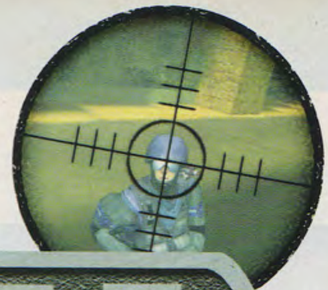
PC

Επιδόσεις

ΓΕΝΙΚΑ	ΓΡΑΦΙΚΑ	ΗΧΟΣ	GAMEPLAY	ΑΝΤΟΧΗ
85	92	90	85	73

Ακόμη ένα καλό racing game με θέμα τα 4x4 και τον ανώμαλο δρόμο.

ADVENTURE
ACTION
RPG
SIMULATION
STRATEGY



GLOBAL OPERATIONS

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ PENTIUM 500MHz, 128MB RAM, 16MB DIRECT 3D ΚΑΡΤΑ ΓΡΑΦΙΚΩΝ, 800MB ΣΤΟ ΣΚΛΗΡΟ, DIRECT X 8.0, 4x CD-ROM DRIVE, WINDOWS 98/2000/ME/XP

ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΚΑΤΑΛΑΜΒΑΝΕΙ 1 CD

του Χρήστου Μάντζιου dimaggio31@hotmail.com

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ: ΚΑΤΩΤΕΡΟ / ΜΕΣΟ / ΑΝΩΤΕΡΟ / ΑΝΩΤΑΤΟ

Καλώς ήρθατε στον κόσμο των εχθροπραξιών του Global Operations. Διαλέξτε μία από τις 26 ειδικές δυνάμεις και πάρτε μέρος σε μερικές από τις πιο ευαίσθητες, απόρρητες αποστολές του πλανήτη. Σώστε ομήρους, αρπάξτε επιστημονικό υλικό, αφοπλίστε βόμβες και συνοδέψτε VIPs σε 13 διαφορετικές πραγματικές πολεμικές ζώνες. Μόνο, όμως, αν δουλέψετε ως ομάδα έχετε ελπίδες να κάμψετε τους αντιπάλους σας.



Η δύναμη της ομάδας

Μόλις παίρνεις στα χέρια σου το Global Operations, αμέσως θεωρείς ότι πρέπει να το συγκρίνεις με το Counter-Strike, μια προσέγγιση που δεν είναι 100% επιτυχής. Βέβαια, υπάρχουν πολλές ομοιότητες ανάμεσα στα δύο παιχνίδια, με κυριότερη τη βασική φιλοσοφία του παιχνιδιού, όπου μια ομάδα τρομοκρατών αντιμετωπίζει μια ομάδα αντιτρομοκρατών. Στην πραγματικότητα, το Global Ops έχει κάνει ένα μικρό βήμα, δίπλα από όλη αυτήν την κατηγορία παιχνιδιών. Αν θα έπρεπε να το συγκρίνουμε ευθέως με κάποιους τίτλους, αυτοί μάλλον θα πρέπει να ήταν το multiplayer του Return to Castle Wolfenstein ή το Unreal Fortress, αν και τους συγκεκριμένους το Global Ops τους υπερνικά πολύ εύκολα.

Αν δεν έχει γίνει ήδη κατανοητό σε όλους, το Global Ops είναι ένα αυστηρά multiplayer game, κάτι που εξαιτίας της “ιδιαιτερότητας” που διακρίνει τη χώρα μας (έλλειψη ταχέων συνδέσεων) μπορεί να αποδειχτεί μεγάλο μειονέκτημα για την εμπορική πορεία του. Είναι πραγματικά κρίμα, διό-



Η αποστολή στη Sri Lanka είναι από τις αγαπημένες μου. Μεγάλος χάρτης και πολλά objectives.



Κάποιο πουλάκι μού σφύριξε ότι από εκείνο το παράθυρο βγαίνει ένας ύπουλος sniper.

Θετικά

- Μεγάλη γκάμα όπλων
- Στρατηγική σκέψη
- Ισορροπημένοι χαρακτήρες

Αρνητικά

- Οι NPCs πεθαίνουν εύκολα
- Αυστηρά multiplayer

Ποντάρει πολλά στην ομαδική δουλειά και παράλληλα μοιάζει να επιθυμεί να δώσει ακόμα πιο φρενήρη ρυθμό στη δράση, ενώ δεν παραγκωνίζει το στρατηγικό στοιχείο.

τι, όπως θα δούμε αναλυτικότερα στη συνέχεια, το Global Ops έχει όλα τα φόντα να πρωταγωνιστήσει, όντας καλύτερο από δεκάδες mods που κυκλοφορούν.

ΠΕΡΙ ΤΙΝΟΣ ΠΡΟΚΕΙΤΑΙ

Το Global Ops είναι μέλος μια νέας κατηγορίας παιχνιδιών που βρίσκεται στα σπάργανα της βιομηχανίας του gaming. Πρόκειται για "επαγγελματική" παραγωγή multiplayer παιχνιδιών, τα οποία ελπίζουν να δελεάσουν και, τελικώς, να αποτραβήξουν τους παίκτες από τα αγαπημένα τους mods.

Ξέρετε ότι...

...κάθε όπλο έχει δημιουργηθεί από ψηφιακές φωτογραφίες πραγματικών; Επιπλέον, οι ήχοι από τους πυροβολισμούς, τα γεμίσματα και τα οπλίσματα έχουν δημιουργηθεί με βάση ηχογραφήσεις από πραγματικά όπλα. Μεγάλη σημασία δόθηκε, επίσης, στο βλητικό σύστημα, το οποίο είναι αρκετά περίπλοκο και λαμβάνει υπόψη του μια δεκάδα παραμέτρων, όπως το διαμέτρημα της σφαίρας, την ικανότητα ακρίβειας της κλάσης του παίκτη, αν κινείται ή όχι, τον τύπο αλεξίσφαιρου του βαλλόμενου και το σημείο που χτυπήθηκε.

Ποντάρει πολλά στην ομαδική δουλειά και παράλληλα μοιάζει να επιθυμεί να δώσει ακόμα πιο φρενήρη ρυθμό στη δράση, ενώ δεν παραγκωνίζει το στρατηγικό στοιχείο. Οι παίκτες μπορούν να διαλέξουν μέσα από 6 κλάσεις, καθεμία με τα φυσικά πλεονεκτήματα και μειονεκτήματά της. Η στρατηγική σκέψη έρχεται μέσα από τη σωστή χρήση αυτών των κλάσεων στην εκάστοτε περίσταση, όπως μπορούν να κατανοήσουν καλύτερα όσοι ασχολήθηκαν, έστω και λίγο, με το multiplayer κομμάτι του Return to Castle Wolfenstein.

Αν, όμως, δεν είστε μέλος μιας παρέας φίλων και οργανωθείτε ανάλογα πριν να εισέλθετε σε κάποια διαδικτυακή αντιπαράθεση, τότε θα βρεθείτε κατά 99% σε ένα game όπου οι μισοί θα είναι commandos και οι άλλοι μισοί heavy gunners - και αυτό διότι οι πρώτοι έχουν τη δυνατότητα να επιλέξουν μέσα από μια μεγάλη γκάμα όπλων, ενώ οι δεύτεροι έχουν στη διάθεσή τους όπλα με μεγάλη δύναμη πυρός. Αυτό ελπίζω στην πορεία, καθώς οι παίκτες εξοικειώνονται περισσότερο με το παιχνίδι, να αλλάξει, γιατί καταστρέφει τη στρατηγική σκέψη στο παιχνίδι και το ανάγει σε ένα άμυαλο, ακατάσχετο shooting.

Οι υπόλοιπες κλάσεις περιλαμβάνουν τους medics (για την αναπλήρωση μέρους της ενέργειας των τραυματισμένων συντρόφων ή για να συνεφέρουν τους αναίσθητους, αυτούς που διαλέγουν να κείτονται τραυματισμένοι στο πεδίο της μάχης παρά να "αναγεννηθούν", χάνοντας όλα τα όπλα τους), τους recons (έχουν στη διάθεσή τους ένα πολύ cool radar), τους demolitioners (είναι πολύ χρήσιμοι όταν η αποστολή περιλαμβάνει καταστροφή στόχων) και τους κλασικούς snipers (η θανάσιμη δυνατότητά τους έχει μειωθεί αρκετά με την πολύ σωστή επιλογή να επιβάλλεται η απόλυτη ακινησία τους πριν να είναι σε θέση να χρησιμοποιήσουν τη διόπτρα). Η παραμικρή κίνηση

Αν σας άρεσε...

...είστε σίγουρα οπαδός του Counter-Strike. Αν μάλιστα είστε από τους τυχερούς Ελληνες που λόγω τόπου κατοικίας μπορείτε να έχετε ADSL σύνδεση, κάντε αίτηση σήμερα: το Global Ops θα σας λυτρώσει από τη μετά διακοπών μελαγχολία.



Το ηλιοβασίλεμα στις θάλασσες της Κίνας είναι μαγευτικό, αλλά έχω δουλειά να κάνω.



Εχω ξεμείνει από πυρομαχικά, αλλά ας είναι καλά το πιστό μαχαιράκι μου...

GLOBAL OPERATIONS





O Recon είναι απαραίτητος στην ομάδα σας. Ξετρυπώνει εχθρούς και εμποδίζει τους σκοτωμούς μεταξύ συντρόφων, ιδιαίτερα σε βραδινές αποστολές.



Συνηθίστε αυτή την εικόνα. Θα τη δείτε ξανά και ξανά, ώσπου να δεήσει ο ΟΤΕ να επεκτείνει τις νέες ADSL γραμμές.

την ώρα που είσαι σε zoomed-in vision έχει ως επακόλουθο τη normal vision, κάτι που καλό θα είναι να υιοθετηθεί και σε άλλα παιχνίδια. Τέλος, μπορείς να επιλέξεις και το ρόλο του commander, καθοδηγώντας τους συντρόφους σου με voice commands και waypoints, ένας ρόλος πιο άχαρος, αλλά πρόκληση για τους στρατηγούς της παρέας.

Πριν να ξεκινήσει κάποιος γύρος αλλά και κάθε φορά που ανασταίνεσαι, έχεις τη δυνατότητα να μπεις στο μενού επιλογής οπλισμού. Αυτό μπορεί να γίνει την ώρα που περιμένεις την εισαγωγή σου στην επιχείρηση, όπου εσύ και οι σύντροφοί σου είστε είτε μέσα σε ένα μέσο μεταφοράς στρατιωτών είτε σε ένα ελικόπτερο. Ανάλογα με την πρόοδό σου έως εκείνη τη στιγμή στην επιχείρηση (κυρίως πόσα kills έχεις κάνει), έχεις στη διάθεσή σου και ένα ορισμένο χρηματικό ποσό να ξοδέψεις για primary και secondary οπλισμό, καθώς και για ένα πιστόλι, ενώ τα υπόλοιπα slots μπορούν να καταληφθούν από χειροβομβίδες και "ειδικά αξεσουάρ". Επίσης, ο οπλισμός σου έχει τη δυνατότητα κάποιων upgrades (όπως διόπτρες, σκόπευτρα laser, επιπλέον πυρομαχικά κ.ά.), αλλά οι επιλογές σου πρέπει να γίνουν σχετικά γρήγορα, μια και η ανάστασή σου διαρκεί μόλις 30 δεύτερα και αν ξεχαστείς στο μενού, θα πρέπει να περιμένεις άλλα τόσα.

Την ώρα που περιμένεις να ξαναμπείς στο παιχνίδι, μπορείς να καταναλώσεις κάποια δεύτερα για να δεις τι γίνεται, είτε μέσα από κάποιες σταθερές κάμερες που είναι διασκορπισμένες στην περιοχή της επιχείρησης είτε μέσα από "τα μάτια" των συντρόφων σου - καθένας κουβαλά στον ώμο του μια μικρή κάμερα. Βέβαια, τα μέλη της αντίπαλης ομάδας μπορούν να πάρουν τον έλεγχο κάποιας κάμερας, και έτσι να σου απαγορευτεί η πρόσβαση σε αυτήν, με συνέπεια, για παράδειγμα, να μην μπορείς την ώρα που είσαι σε κατάσταση ανάστασης να ειδοποιήσεις τους συντρόφους σου για την ακριβή θέση του δόλιου sniper που σε έστειλε, έστω και προσωρινά, στον άλλο κόσμο.



ΚΑΤΑΙΓΙΣΤΙΚΗ ΔΡΑΣΗ

Η επιλογή των προγραμματιστών να έχει ο παίκτης τη δυνατότητα να νεκρανασταίνεται τόνωσε σημαντικά το ρυθμό του παιχνιδιού, κάνοντάς τον καταιγιστικό, τόσο όσο ίσως δεν θα βρείτε σε κάποιο άλλο team based on-line game. Το Global Ops, από άποψη ρυθμού δράσης, είναι στην περιοχή του Quake, όπου οι παίκτες ελάχιστα ενδιαφέρονται για την επιβίωσή τους. Εδώ δεν χρειάζεται να περιμένεις και να εκνευρίζεσαι καθώς κοιτάς στο free-look mode τον camper πίσω από το κιβώτιο, που περιμένει απλώς το τέλος του γύρου για να επωφεληθεί από το χρηματικό bonus της επιβίωσης. Αντίθετα, σχεδόν αμέσως ξαναμπαίνεις στη δράση και μπορείς άνετα να πας να καθαρίσεις τον εν λόγω κύριο, με μόνο δίλημμα για να μην περιμένεις τον medic να μη χάσεις το όπλο, που σου κόστισε όλα σου τα χρήματα για να το αποκτήσεις. Βέβαια, αν είσαι τυχερός, μπορείς να αναγεννηθείς, να πας στο σημείο όπου πέθανες, να βρεις το όπλο σου και να το πάρεις, αφού τα όπλα

INTELLIGENCE OFFICER (MULTIPLAYER MONO)

O Intelligence officer δεν μετέχει ενεργά στη μάχη, αλλά δουλειά του είναι να συγκεντρώνει πληροφορίες για την ομάδα και να τους δίνει στρατηγικές κατευθύνσεις την ώρα της επιχείρησης. Έχει στη διάθεσή του 4 επιλεγμένες οθόνες απ' όπου παρακολουθεί τη δράση. Τα μέλη της ομάδας παρακολουθούνται μέσα από αυτές τις οθόνες, ενώ και οι εχθροί μπορούν να παρακολουθηθούν, εάν βρίσκονται στο βεληνεκές του Recon. Ο intelligence officer έχει τη δυνατότητα να παρεμβαίνει στο χάρτη, βάζοντας ορισμένα waypoints, ώστε να συγκεντρώνεται εκεί η ομάδα του ή να της επισημαίνει τα σημαντικά μέρη για την εξέλιξη της αποστολής.

Fan sites

- http://www.globalopsgame.com
- http://www.insideglobalops.com
- http://www.globalopscommand.net
- http://www.globalops-extreme.com

SINGLE PLAYER MODE

Υπάρχει και τέτοιο; Βέβαια υπάρχει, όπου η Crave σου δίνει τη δυνατότητα όλα αυτά να τα ζήσεις και εκτός δικτύου, παίζοντας τις ίδιες αποστολές ως μέλος μιας ομάδας με NPCs.
Φυσικά, δεν έχει καμιά σχέση με το να παίζεις με ανθρώπους για αντιπάλους ή συμμάχους, αν και η A.I. των ψηφιακών συμμάχων είναι σε γενικές γραμμές καλή. Ακούνε τις εντολές σου από το ραδιόφωνο, οι medics τρέχουν αμέσως σε κάποιον τραυματία, αλλά όταν φτάσει η ώρα της συμπλοκής με τον εχθρό, αρχίζουν να κάνουν πολλές... αψυχολόγητες κινήσεις. Αντί να τρέξουν να καλυφθούν και να δουλέψουν ομαδικά, εκμεταλλευόμενος ο καθένας τα πλεονεκτήματα της κλάσης του, αντίθετα κάθονται ακίνητοι και πυροβολούν μανιωδώς τον εχθρό, ελπίζοντας ότι θα τον σκοτώσουν πρώτοι. Ετσι, αρκετά συχνά θα δείτε έναν medic να στέκεται πρόσωπο με πρόσωπο με έναν heavy gunner, κατάσταση όπου πραγματικά δεν έχει καμιά τύχη.
Πάντως, το συγκεκριμένο single player mode μπορείτε κάλλιστα να το εκμεταλλευθείτε για να μάθετε τους χάρτες και τις μικρές λεπτομέρειες του παιχνιδιού, οπότε από αυτήν την άποψη είναι πολύ χρήσιμο.

δεν εξαφανίζονται αλλά παραμένουν στο έδαφος για αρκετό χρόνο.

Αυτός ο έντονος ρυθμός δράσης ευτυχώς δεν συνοδεύεται από το "μαϊμουδίστικο" τρόπο κίνησης που έχει κατακλύσει άλλους τίτλους (όπως το Quake και το Unreal), με τους παίκτες να πηδούν ολόγυρα λες και έχουν ελατήρια στα πόδια τους. Βέβαια, υπάρχει και εδώ το πλήκτρο Jump, μόνο που ο χαρακτήρας σου θα κάνει ένα πιο ρεαλιστικό άλμα - δεν βρισκόμαστε στη Σελήνη, στη Γη είμαστε, εξάλλου. Αυτός ο ρεαλισμός συνεχίζεται και στην ακρίβεια στόχευσης που έχεις. Καθώς κινείσαι, το στόχαστρο μεγαλώνει και ακόμα περισσότερο όταν τρέχεις, ενώ όταν είσαι ακίνητος, συρρικνώνεται σχεδόν στα επίπεδα μιας κουκκίδας από laser. Επίσης, αν κολλήσει το χέρι σου στο fire, τότε το όπλο έχει την τάση να σηκωθεί και να κοιτάξει τον ουρανό. Για να μειώσεις αυτό το φαινόμενο, έχεις τη δυνατότητα να επιλέξεις το firing mode του όπλου σου, είτε σε single shot είτε σε μικρά burst ανά πάτημα του πλήκτρου.

Η πληθώρα τον όπλων που έχεις στη διάθεσή σου είναι το λιγότερο εντυπωσιακή, ενώ καλή δουλειά έχει γίνει και στο balancing μεταξύ τους. Βέβαια, εδώ τα πράγματα δεν είναι όπως στο Counter-Strike, όπου πολλές φορές αρκεί μια σφαίρα για να σε στείλει, αντιθέτως πρέπει να φας αρκετές πριν να παραδώσεις το πνεύμα σου. Αυτό νομίζω έχει την εξήγησή του: Εγινε προφανώς για να τονιστεί η διαφορά των φθηνότερων όπλων σε σχέση με τα πανάκριβα θηρία που μπορείτε να αποκτήσετε.

Οι αποστολές ποικίλλουν, επίσης, ευχάριστα, ξεχωρίζοντας από τα καθιερωμένα. Κυριολεκτικά γυρίζεις την υφήλιο με τους συντρόφους σου, από την Αργεντινή έως την Τσετσενία, εκπληρώνοντας αποστολές όπως να "καθαρίσεις" τον αντίπαλο αρχηγό και να εμποδίσεις την κλοπή κάποιων εθνικών κειμηλίων έως την κλασική σωτηρία ομήρων. Το μόνο πρόβλημα που εντόπισα με τις αποστολές, που έχουν πολλά objectives και λαμβάνουν μέρος πολυάριθμες ομάδες, είναι ότι συχνά καταλήγουν σε ισοπαλία, μια και καμιά ομάδα δεν προλαβαίνει να τα εκπληρώσει όλα. Οι χάρτες είναι πολύ καλά σχεδιασμένοι και ποικίλοι, με κάποιους να δίνουν πλεονέκτημα στους snipers και άλλους σε πιο ειδικές σε κοντινές μάχες κλάσεις.

ΑΝΤΑΞΙΟ ΤΩΝ ΠΡΟΣΔΟΚΙΩΝ

Το παιχνίδι χρησιμοποιεί τη Lithtech 2 μηχανή γραφικών και καταφέρνει να σταθεί πολύ καλά στο ύψος των περιστάσεων για το είδος του, αν και ομολογουμένως τα γραφικά δεν μπορούν να χαρακτηριστούν εκπληκτικά.


Οι σύντροφοι ενεργοποίησαν τις μηχανές του πλοίου και εγώ φεύγω σφαίρα για το control room.

Ειδικότερα, τα μοντέλα των χαρακτήρων είναι καλοσχεδιασμένα, ενώ και από πλευράς εφέ τα πράγματα είναι πολύ καλά, με κορυφαίο όλων το πώς αντιδρά ο χαρακτήρας σου όταν εισπνεύσει χειροβομβίδα αερίων.

Το Global Ops αξίζει να τύχει μιας πολύ καλής υποδοχής από τους fans του on-ine gaming. Χάρη στις μεγάλες δόσεις στρατηγικής σκέψης και σχεδιασμού που διαθέτει και στις οργανωμένες ομάδες, οι παίκτες μπορούν να περάσουν αμέτρητες ώρες διασκέδασης μαζί του. Από την άλλη, μπορεί να ικανοποιήσει και τον gamer που νοιάζεται μόνο για τα frags που θα κάνει στο γύρο με την πληθώρα των όπλων που έχει, αν και μάλλον έναν τέτοιον gamer δεν θα καταφέρει να τον κρατήσει για πολύ.

PC



Επιδόσεις

ΓΕΝΙΚΑ	ΓΡΑΦΙΚΑ	ΗΧΟΣ	GAMEPLAY	ΡΕΑΛΙΣΜΟΣ	ΑΝΤΟΧΗ
86	86	82	86	89	88

Το συνιστούμε ανεπιφύλακτα σε όσους θέλουν μεγαλύτερο ρεαλισμό και στρατηγική σκέψη στο παιχνίδι τους απ' ό,τι μπορεί να τους προσφέρει το Counter-Strike.

Φανταστική



Κυκλοφορεί σε 2 τόμους

Tigana

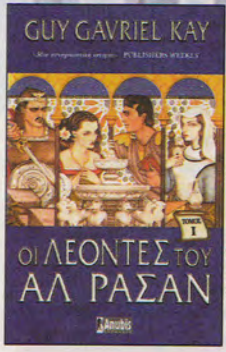
Ένα σαγηνευτικό δίτομο μυθιστόρημα για μια σκλαβωμένη χώρα που παλεύει για την ελευθερία της, ένα έπος ενός παθιασμένου λαού που κυνηγάει το όνειρό του.



Κυκλοφορεί σε 2 τόμους

Ένα Τραγούδι για την Αρμπόν

Από τα πιο εντυπωσιακά μυθιστορήματα του φανταστικού της περασμένης δεκαετίας, με δαιμόνια πλοκή και σπάνια λεπτομέρεια στην περιγραφή των χαρακτήρων.



Κυκλοφορεί σε 2 τόμους

Οι Λέοντες του Αλ Ρασάν

Μια δίτομη επική περιπέτεια που παραπέμπει στην πρώιμη μεσαιωνική Ισπανία και μιλά για τα βίαια πάθη και ένα θρησκευτικό πόλεμο.



Το Δέντρο του Καλοκαιριού

Το Υφαντό της Φιόναβαρ
Βιβλίο Α'

Πέντε φίλοι ταξιδεύουν από το σήμερα στη Φιόναβαρ, τον πρώτο από τους κόσμους. Εκεί θα κληθούν να αντιμετωπίσουν την ίδια την ενσάρκωση του Κακού...



Η Περιπλανώμενη Φλόγα

Το Υφαντό της Φιόναβαρ
Βιβλίο Β'

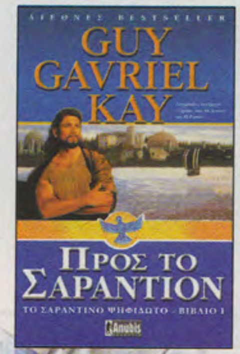
Στη Φιόναβαρ, ξεσπά ο πόλεμος ενάντια στο Κακό. Νέες δυνάμεις έρχονται στο προσκήνιο και κάθε πρωταγωνιστής ακολουθεί το δικό του, ηρωικό ή τραγικό, πεπρωμένο...



Ο πιο Σκοτεινός Δρόμος

Το Υφαντό της Φιόναβαρ
Βιβλίο Γ'

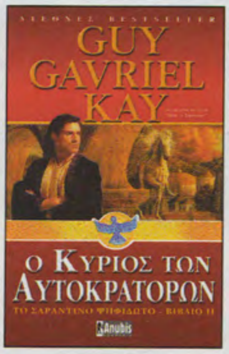
Ο εξαφανισμένος γιος του Ξηλωτή, του καταστροφέα θεού, βρίσκεται μπροστά σε ένα τρομερό δίλημμα. Θα ακολουθήσει τελικά το Φως ή θα επιλέξει... τον πιο Σκοτεινό Δρόμο;



Προς το Σαράντιον

Το Σαραντινό Ψηφιδωτό
Βιβλίο Α'

Με επίφαση το μυθικό Σαράντιον, ο Kay ζωντανεύει με ζωηρά χρώματα το μεγαλείο, τις απειλές και την παρακμή της Βυζαντινής Αυτοκρατορίας.



Ο Κύριος των Αυτοκρατόρων

Το Σαραντινό Ψηφιδωτό
Βιβλίο Β'

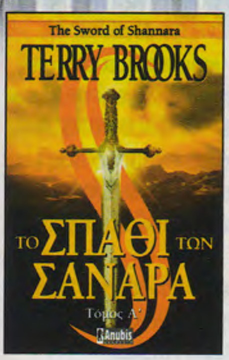
Ενα πλήθος χαρακτήρων μπλέκεται σε θανάσιμες δολοπλοκίες, σε καιρούς που χαρακτηρίζονται από βίαιες ταραχές - και από τις μνήμες της φωτιάς στους δρόμους της Πόλης.

www.anubis.gr

Anubis ΕΚΔΟΣΕΙΣ

Γραφεία: Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, τηλ.: 010-9238672, fax: 010-9216847
Κεντρική διάθεση: Σουλτάνη 17, 106 82 Αθήνα, τηλ.: 010-3801487, fax: 010-3841095
Web site: www.anubis.gr, **e-mail:** anubis@compupress.gr

Λογοτεχνία



Κυκλοφορεί σε 2 τόμους

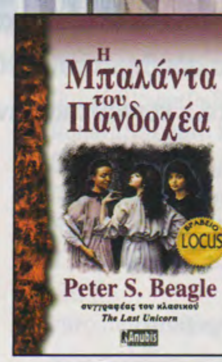
Το Σπαθί των Σανάρα

Οι δυνάμεις του Σκότους σχεδιάζουν να καταστρέψουν τον κόσμο και μόνο το Σπαθί των Σανάρα μπορεί να τις νικήσει. Στον Σι, τον τελευταίο απόγονο του Οίκου στηρίζουν τώρα όλες οι φυλές τη σωτηρία τους.



Dune Οίκος των Ατρειδών

Δουλεύοντας πάνω σε αρχεία του πατέρα του Frank, ο Brian Herbert δημιούργησε το προοίμιο του "Dune". Ο αναγνώστης κάνει την πρώτη του είσοδο στον Αράκις, δεκαετίες πριν ο Πωλ "Μουάντ Ντιμπ" Ατρείδης, περπατήσει στις αμμώδεις εκτάσεις του.



Η μπαλάντα του πανδοχέα

Η μοιραία άφιξη τριών γυναικών με παράξενες δυνάμεις, θα αλλάξει για πάντα τους κατοίκους του χωριού. Στο κατόπι τους έρχεται ο έφηβος Τάικατ, αναζητώντας την αγαπημένη του, που την είδε να πεθαίνει και ν' ανασταίνεται μπροστά στα μάτια του...



Μαθητευόμενος Εκτελεστής

Το Έπος των Φαρσίερ

Βιβλίο Α'

Ο νεαρός Φιτζ, νόθος γιος του πρίγκιπα Σίβαλρι, διδάσκεται κρυφά την τέχνη της δολοφονίας από το βασιλιά Σρουντ και σύντομα θα κληθεί να αντιμετωπίσει την πρώτη του αποστολή. Θα είναι αυτός το κλειδί για την επιβίωση του βασιλείου;



Στην Υπηρεσία του Βασιλιά

Το Έπος των Φαρσίερ

Βιβλίο Β'

Ο νεαρός Φιτζ Σίβαλρι γίνεται ο καταλύτης που θα αλλάξει την πορεία ενός βασιλικού οίκου που διατρέχει θανάσιμο κίνδυνο, στη συναρπαστική αυτή ιστορία του παράκτιου βασιλείου των Έξι Δουκάτων.



Κυκλοφορεί σε 2 τόμους

Τελευταία Αποστολή

Το Έπος των Φαρσίερ

Βιβλίο Γ'

Ο βασιλιάς Σρουντ πεθαίνει στα χέρια του γιου του Ρίγκαλ. Ο Φιτζ αναλαμβάνει την τελευταία αποστολή: να σκοτώσει το Ρίγκαλ. Στο ταξίδι, ο Φιτζ ανακαλύπτει μέσα του τρομερές μαγικές δυνάμεις.



Η Αγαπημένη μου Ιστορία Τρόμου

Διάσημοι λογοτέχνες προτείνουν εξαιρετικές ιστορίες κορυφαίων συναδέλφων τους.



Ιστορίες Μαγείας και Φαντασίας

Μια καταπληκτική ανθολογία για τους λάτρεις της λογοτεχνίας του μαγικού.



Τρέμω στο Άγγιγμά σου

22 διηγήματα ερωτισμού και τρόμου από τους ειδήμονες της λογοτεχνίας του είδους.



Τρέμω στο Άγγιγμά σου 2

Ακόμη μία συλλογή διηγημάτων με 22 ανατριχιαστικές ματιές σε μια μακάβρια πραγματικότητα...

hints & tips

Με τα νέα παιχνίδια που αναμένονται από στιγμή σε στιγμή, μόλις και μετά βίας προλαβαίνετε να ολοκληρώσετε τα παλαιότερα που σας κάθονται στο στομάχι. Το σύνθημα του "PC Master" είναι: "κάντε χώρο για τα επόμενα" και το... χωνευτικό είναι η στήλη των Hints & Tips!

BEATTLE BUGGIN'

Αντί για το όνομά σας, δώστε τους παρακάτω κωδικούς:

- **pelas:** Περισσότερα χρήματα
- **xpiral:** Όλες οι πίστες
- **luna:** Πίστα στο φεγγάρι
- **wireframe:** Metal Rod Mode
- **screen:** Πατώντας το F8 αποθηκεύετε εικόνες
- **video#:** Βλέπετε τα βίντεο (# 1 έως 4)



REVENANT

Για 999.999 σε χρυσό, πατήστε το [Enter] κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού και γράψτε "**ALCHEMY**".

Για να αποκτήσετε όλα τα spells και άπειρο mana, πατήστε το [Enter] κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού και γράψτε "**ABRACADABRA**".

Δύο κωδικοί με άγνωστες συνέπειες είναι οι "**POTIONMIX**" και "**SPELLPOUCH**". Αν βρείτε τι ακριβώς κάνουν, μοιραστείτε το μαζί μας.

Για να μπείτε στο Debug mode του παιχνιδιού, πατήστε το [Enter] κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού και γράψτε "**DEBUG**". Για να ενεργοποιήσετε τον game editor, πατήστε το [F12].

Για να απενεργοποιήσετε το A.I. των τεράτων, πατήστε το [Enter] κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού και γράψτε "**DUMMIES**".

Για να αυξήσετε το life, το mana και το stamina, πατήστε το [Enter] κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού και γράψτε "**NOAMNESIA**".

Για να δείτε τη λίστα με τα πλήρη αντικείμενα που μπορείτε να αγοράσετε (συμπεριλαμβανομένων όπλων και θωράκων), πατήστε το [Enter] κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού και γράψτε "**LOOKUNDERTHEHOOD**".

Για να αποκτήσετε περισσότερο φαγητό, πατήστε το [Enter] κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού και γράψτε "**GIMMIESOMEGRUB**". Θα σας δώσει ποσότητα των 5 από κάθε τύπο φαγητού.

Για να αποκτήσετε περισσότερα potions, πατήστε το [Enter] κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού και γράψτε "**POTIONSNLOTIONS**".

Για να σκοτώνετε τους εχθρούς σας με μόλις ένα χτύπημα, πατήστε το [Enter] κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού και γράψτε "**NAHKRANOTH**".

Για να ξαναγεμίσετε το health σας, πατήστε το [Enter] κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού και γράψτε "**ALREADYDEAD**".

Για να δείτε το χάρτη, πατήστε το [Enter] κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού και γράψτε "**SHOWMETHEWAY**".

ELDER SCROLLS III: MORROWIND

Μόλις ξεκινήσετε το παιχνίδι πηγαίνετε έξω και δείτε το βαρέλι που βρίσκεται στον τοίχο του διπλανού σπιτιού. Κοιτάξτε μέσα και θα βρείτε ένα Ring of Healing. Πάρτε το, κάντε ό,τι είναι να κάνετε μέσα στο σπίτι και πηγαίνετε έξω προς την πόλη. Ψάξτε για το wood elf ονόματι Fargoth και δώστε του το δαχτυλίδι. Ευχαριστημένος αυτός, θα πει στην Arille στο εμπορικό να σας κάνει καλύτερες τιμές.

HEROES OF MIGHT AND MAGIC IV

Σε οποιοδήποτε σενάριο πατήστε το πλήκτρο TAB. Θα πρέπει να εμφανιστεί μια







ELDER SCROLLS III: MORROWIND

φωτεινή γραμμή στο μέσον της οθόνης. Γράψτε **"nwcgrendel"**. Κάθε φορά που θα γράφετε τον κωδικό αυτό, θα έχετε στη διάθεσή σας 5 Behemoths!

STAR WARS: GALACTIC BATTLEGROUNDS: THE CLONE CAMPAIGNS

Για να ενεργοποιήσετε τα cheats, πατήστε ENTER κατά τη διάρκεια τού παιχνιδιού και δώστε κάποιο από τα παρακάτω cheats για να ενεργοποιήσετε την αντίστοιχη λειτουργία:

- **darkside (1-8):** Καταστρέφει τον αντίπαλο
- **forcebuild:** Αμεση ολοκλήρωση εργασίας (contruction/research)
- **forcecarbon:** 1.000 carbon
- **forcefood:** 1.000 food
- **forceexplore:** Αποκάλυψη ολόκληρου του χάρτη
- **forcenova:** 1.000 Nova crystals
- **forceore:** 1.000 ore
- **forcesight:** No fog
- **simonsays:** Ξεκλειδώστε το φονικό Ewok
- **skywalker:** Κερδίστε τη μάχη
- **tarkin:** Καταστρέψτε όλους τους εχθρούς
- **that's no moon:** Deathstar
- **tantive iv:** Corellian Corvette

STAR TREK: VOYAGER - ELITE FORCE

Πατήστε το πλήκτρο "~" κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού για να εμφανιστεί η κονσόλα. Γράψτε "sv_cheats 1" για να ενεργοποιήσετε το cheat mode και δώστε κάποιον από τους παρακάτω κωδικούς:

- **God:** godmode
- **Noclip:** noclipping mode
- **Undying:** 999 armour και 999 health
- **Cg_thirdperson 1:** απεικόνιση 3rd person
- **Notarget:** Γίνεστε αόρατος στους εχθρούς
- **Map (όνομα χάρτη):** Φορτώνετε το χάρτη (όνομα χάρτη)
- **Give (όνομα αντικειμένου):** Αποκτάτε αντικείμενο (όνομα αντικειμένου)

Ονόματα χαρτών:

- **BORG1:** The Rescue
- **BORG2:** Incursion

RUNE

Για να εφαρμόσετε τα παρακάτω cheat codes, εμφανίστε την κονσόλα με το πλήκτρο "~", γράψτε "cheatplease" και ακολούθως κάποιο από τα παρακάτω:

- **God:** God mode
- **Ghost:** Περάστε μέσα απ' τους τοίχους
- **Fly/Walk:** Fly mode on/off
- **Summon x:** Αποκτήστε το αντικείμενο x



- **Open x:** Πηγαίνετε στο επίπεδο x
- **Behind view 0:** Αλλάξτε σε απεικόνιση 1ου προσώπου
- **Playersonly:** Παγώνει όλους τους άλλους χαρακτήρες
- **Killpawns:** Σκοτώνει όλους τους εχθρούς

Αντικείμενα

- VikingShortSword
- VikingBroadSword VikingShield
- VikingShieldCross GoblinAxe
- GoblinShield DwarfBattleSword
- DwarfBattleAxe DwarfBattleHammer



- DwarfWorkSword
- DwarfWorkHammer
- DwarfBattleShield RuneOfPower
- RuneOfPowerRefill RuneOfHealth
- RuneOfStrength MagicShield
- DarkShield RustyMace
- RomanSword SigurdAxe
- HandAxe Torch

Επίπεδα

- intro ragnarvillage ragnarvillage2
- sailingship sinkingship sinkingship2
- deepunder1odin deepunder1odinbv
- deepunder3deepunder4 hel1 hel1a
- hel1a2 hel1b hel2end hel3a hel3b
- hellift goblin1 goblin2 trialpit
- beetlefly (level transition)
- thorapproach thor1
- thormap3 thormap4a thormap4b
- thormap5a thormap5b thormap6loki mountain1
- mountain2 dwarftrans
- dwarf1wwheel dwarfmap2
- dwarfmap3a dwarfmap3b
- dwarfmap5a dwarfmap5b
- dwarfmap6darkdwarf loki1 loki1a
- lokimaze loki2 loki3a loki3b
- villageruin asgard

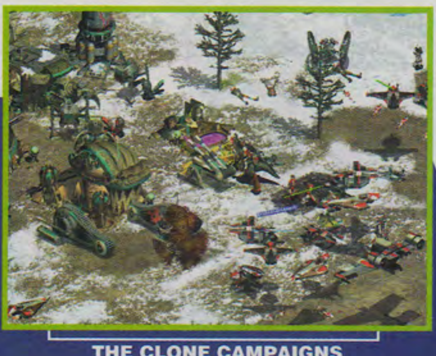
TONY HAWK'S PRO SKATER 2

Για να ενεργοποιήσετε τα cheat codes, παγώστε το παιχνίδι (κοινώς, κάντε pause) και κρατήστε πατημένο το πλήκτρο





HEROES OF MIGHT AND MAGIC IV



THE CLONE CAMPAIGNS



Numpad 7, πατήστε 3 φορές το πλήκτρο Space και μετά τα C, V, Up, Down, Left, Up, C, V, Spacebar, V, B, Spacebar, V, B. Υστερα από αυτό η εικόνα θα πρέπει να τρεμοπαίξει για λίγο. Επειτα επιλέξτε το End Run από το pause menu και θα έχετε ξεκλειδώσει όλα τα cheats, τα FMV sequences και τους skaters.

METAL GEAR SOLID

Τρέξτε το παιχνίδι γράφοντας "mgsi.exe -cheatenable" στο command line (Start/ Run/ "C:\Program Files\Microsoft\mgsi.exe -cheatenable"). Με το που το παιχνίδι τρέξει, πατήστε τα παρακάτω κατά τη διάρκειά του:

- **F2:** Πλήρης ενέργεια
- **F4:** Απειρα πυρομαχικά
- **F6/F5:** Ελεύθερη/σταθερή κάμερα
- **F7:** Επανεκκίνηση του level με items
- **F8, F9, F11, F12:** Εναλλακτικά graphics textures

SIMCITY 3000

Για να ενεργοποιήσετε τη λειτουργία των cheat codes, θα πρέπει να πατήσετε ταυτόχρονα τα πλήκτρα Ctrl, Shift, Alt και C. Αυτό θα εμφανίσει ένα παράθυρο, στο οποίο μπορείτε να γράψετε τα παρακάτω:

- **i am weak:** Κάνει πολλές κατασκευές ανέξοδες
- **call cousin Vinnie:** Προσφέρει ευκαιρίες να βγάλετε χρήματα
- **Zyxwvu:** Αν χρησιμοποιήσετε το "Vinnie" αλλά αρνηθείτε την προσφορά, θα αποκτήσετε με αυτό το cheat ένα κάστρο!
- **garbage in, garbage out:** Επιτρέπει την ύπαρξη όλων των garbage buildings.

UNREAL TOURNAMENT

Ολόκληρο full game στο CD και θα σας αφήναμε χωρίς cheats; Μα για ποιους μας περάσατε; Οι ακόλουθοι κωδικοί λειτουργούν μόνο στο SINGLE PLAYER (να είμαστε και λογικοί, μην είμαστε πλεονέκτες!). Πατήστε το πλήκτρο ~ για να κατεβεί η κονσόλα και δώστε τα παρακάτω:

- **Iamtheone:** Ενεργοποίηση του Cheat Mode
- **Killpawns:**Σκοτώστε τους όλους!
- **slomo #:**Game Speed (1.0 to 10.0)
- **god:** God Mode
- **loaded:** Ολα τα όπλα
- **allammo:** Ολα τα πυρομαχικά
- **ghost:** Περνάτε μέσα από τους τοίχους
- **fly:** Fly Mode

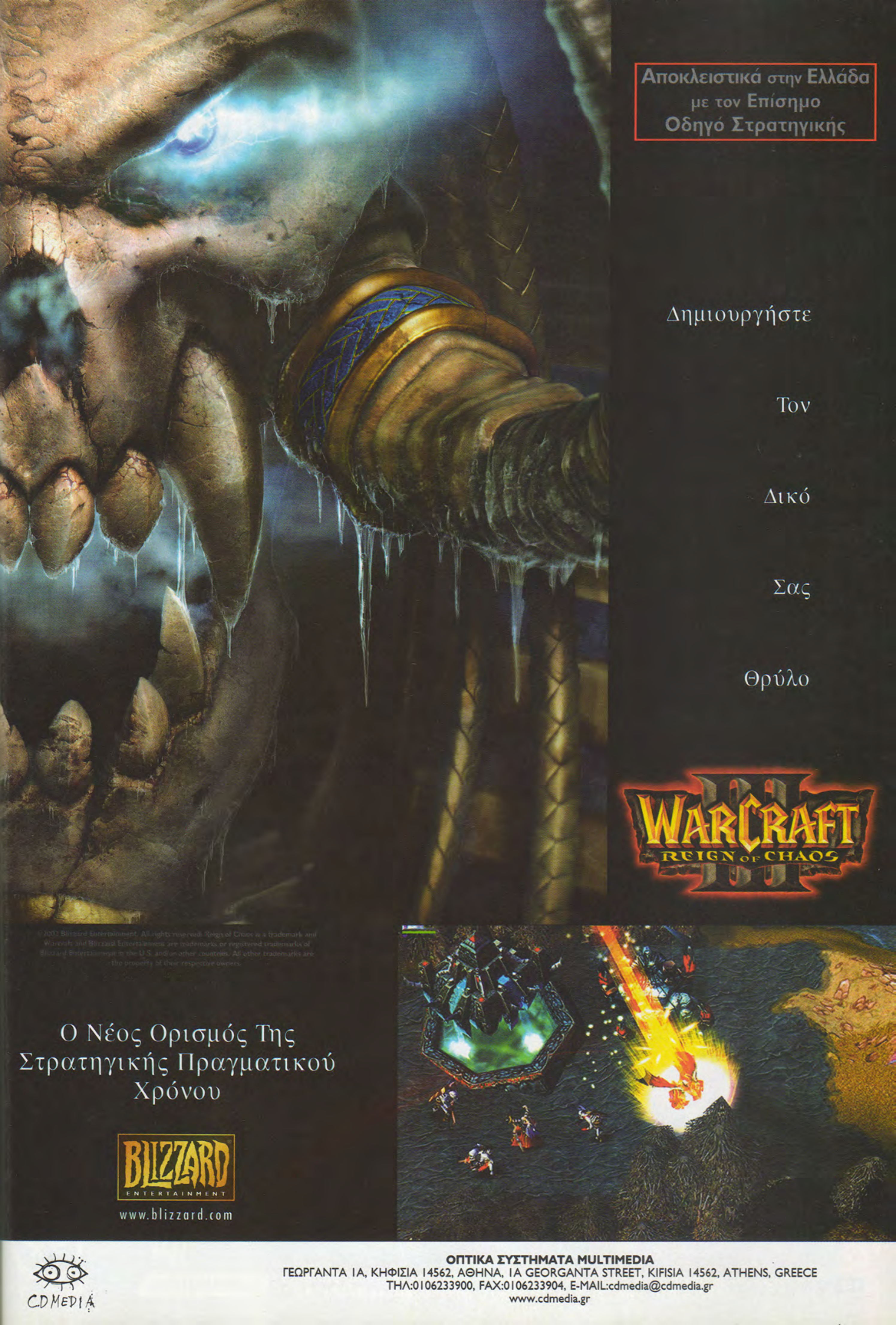
THE ELDER SCROLLS 3: MORROWIND

Συνεχίζοντας από το προηγούμενο τεύχος, σας παραθέτουμε το υπόλοιπο της λίστας των εντολών που μπορούν να χρησιμοποιηθούν στην ακολουθία "player->ΕΝΤΟΛΗ".

ΛΙΣΤΑ ΕΝΤΟΛΩΝ

- GetSpellEffects
- RemoveSpellEffects
- GetSpell
- RemoveSpell
- AddSpell
- SayDone
- Say
- EnableMagicMenu
- EnableMapMenu
- EnableInventoryMenu
- EnableStatsMenu
- HitAttemptOnMe
- HitOnMe
- GetStandingActor
- GetStandingPC
- GetPCCell
- ModFactionReaction
- SetFactionReaction
- RepairedOnMe
- GetPCRank
- GetInterior
- ModHello
- SetHello
- GetHello
- ModAlarm
- SetAlarm
- GetAlarm
- ModFlee
- SetFlee
- GetFlee
- ModFight
- SetFight
- GetFight
- GetDeadCount
- GetItemCount
- GetLOS
- GetLineOfSight
- GetAIPackageDone
- GetCurrentAIPackage
- AIWander
- AITravel
- AIFollowCell
- AIFollow
- AIEscortCell
- AIEscort
- AIActivate
- OnMurder
- OnKnockout
- OnDeath
- DisableTeleporting
- EnableTeleporting
- DropSoulGem
- RemoveSoulGem
- AddSoulGem
- HasSoulGem
- GoToJail
- ForceGreeting
- Resurrect
- PlaceAtPC
- ShowRestMenu
- GetPlayerViewSwitch
- DisablePlayerViewSwitch
- EnablePlayerViewSwitch
- WakeUpPC
- GetPCSleep
- GetPlayerControlsDisabled
- DisablePlayerControls
- EnablePlayerControls
- GetDisabled
- Disable
- Enable
- ModPCFacRep
- SetPCFacRep
- GetPCFacRep
- COC
- CenterOnCell
- RemoveItem
- AddItem
- PCClearExpelled
- PCExpell
- PCLowerRank
- PCRaiseRank
- LowerRank
- RaiseRank
- GetJournalIndex
- ClearInfoActor
- ModResistNormalWeapons
- SetResistNormalWeapons
- GetResistNormalWeapons
- ModChameleon
- SetChameleon
- GetChameleon
- ModResistParalysis
- SetResistParalysis
- GetResistParalysis
- ModResistPoison
- SetResistPoison
- GetResistPoison
- ModResistCorprus
- SetResistCorprus
- GetResistCorprus
- ModResistBlight
- SetResistBlight
- GetResistBlight

>>>


Αποκλειστικά στην Ελλάδα
με τον Επίσημο
Οδηγό Στρατηγικής
Δημιουργήστε
Τον
Δικό
Σας
Θρύλο
WARCRAFT III
REIGN OF CHAOS
Ο Νέος Ορισμός Της
Στρατηγικής Πραγματικού
Χρόνου
BLIZZARD ENTERTAINMENT
www.blizzard.com
CD MEDIA
ΟΠΤΙΚΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ MULTIMEDIA
ΓΕΩΡΓΑΝΤΑ 1Α, ΚΗΦΙΣΙΑ 14562, ΑΘΗΝΑ, 1A GEORGANTA STREET, KIFISIA 14562, ATHENS, GREECE
ΤΗΛ:0106233900, FAX:0106233904, E-MAIL:cdmedia@cdmedia.gr
www.cdmedia.gr

- **walk:** Walk Mode
- **killall** [class]: Σκοτώστε όλους τους εχθρούς του συγκεκριμένου [class]
- **playersonly:** Παγώνει/ξεπαγώνει το χρόνο
- **behindview 1:** Απεικόνιση τρίτου προσώπου
- **behindview 0:** Απεικόνιση πρώτου προσώπου
- **open** [mapname]: Πηγαίνετε στο χάρτη [mapname]
- **summon** [item]: Αποκτήστε το αντικείμενο (λίστα)
- **addbots [#]:** Προσθέστε # (αριθμό) Bots
- **summon unreali.[itemname]:** Αποκτήστε [itemname]
- **summon unreali.[opponentname]:** Αποκτήστε [opponentname]

SUMMON Items ή [itemname]:

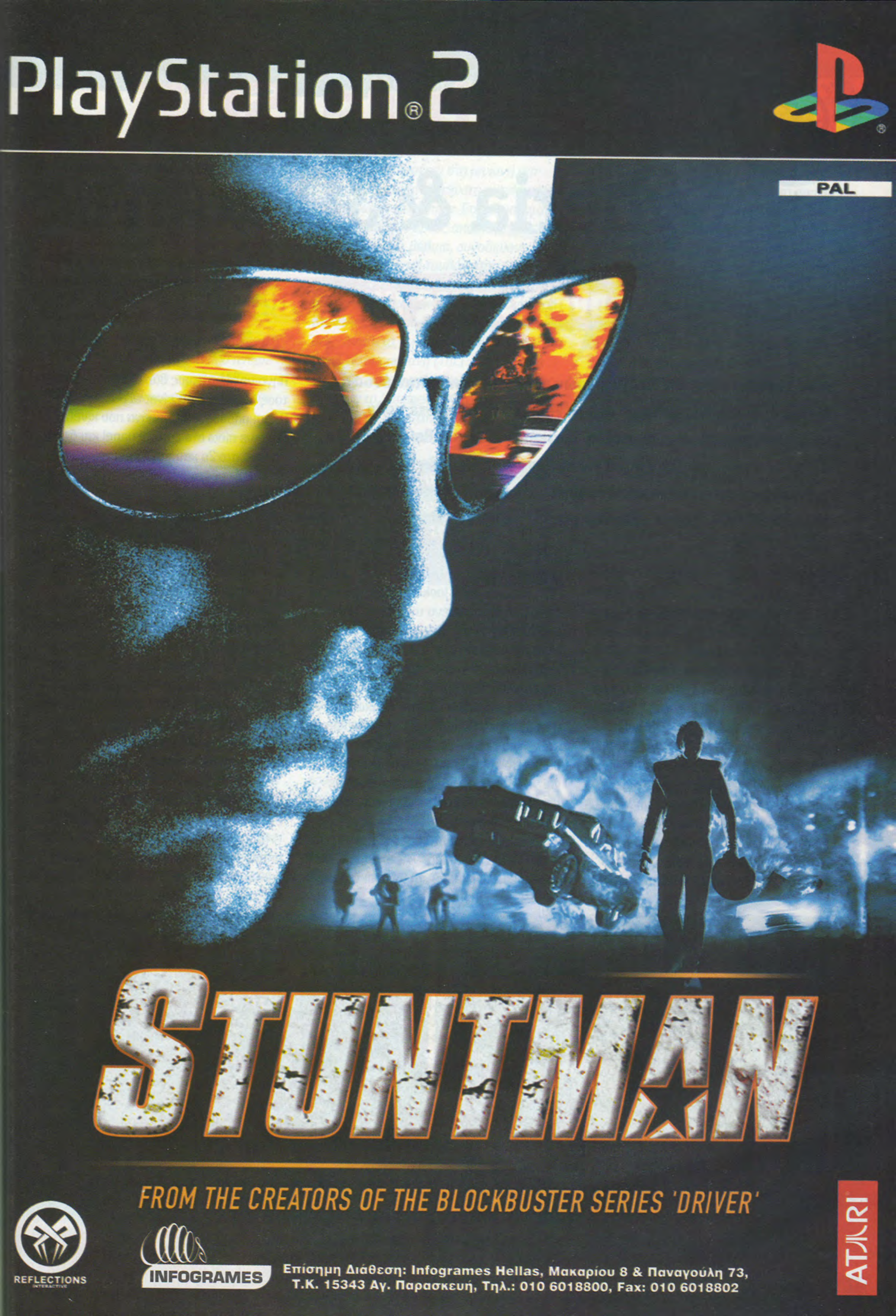
WarHeadLauncher
Enforcer
DoubleEnforcer
Minigun2
PulseGun
ShockRifle
SniperRifle,
UT_BioRifle,
UT_Eightball
UT_FlackCannon
Chainsaw
Dispersionpistol
Stinger
Automag
Asmd
Clip
Rifleround
Flakshellammo
Defaultammo
Chainsaw
Rifle
Razorjack
Gesbiorifle
Minigun
Flakcannon

SUMMON [opponentname]:

warlord
titan
stone titan
squid
slith
skaarj
skaarjwarrior
skaarjscout
skaarjlord
skaarjberserker
skaarjassassin
iceskaarj
skaarjtrooper
skaarjsniper
skaarjofficer
skaarjinfantry
skaarjgunner
queen
pupae
nali
nalipriest
mercenary
mercenaryelite
manta
giantmanta
cavemanta
krall
lesserkrall
krallelite
gasbag
giantgasbag
fly
devilfish
cow
babycow
tentacle
brute
lesserbrute
behemoth
bots
skaarjplayerbot
humanbot
malebot
maletwobot
malethreebot
maleonebot
femalebot
femaletwobot
femaleonebot
nalirabit
horsefly
blobelt
biterfish
bird1
parentblob
horseflyswarm
deadbodyswarm
biterfishschool

ΛΙΣΤΑ ΕΝΤΟΛΩΝ

- ModResistDisease
- SetResistDisease
- GetResistDisease
- ModResistShock
- SetResistShock
- GetResistShock
- ModResistFrost
- SetResistFrost
- GetResistFrost
- ModResistFire
- SetResistFire
- GetResistFire
- ModResistMagicka
- SetResistMagicka
- GetResistMagicka
- ModDefendBonus
- SetDefendBonus
- GetDefendBonus
- ModAttackBonus
- SetAttackBonus
- GetAttackBonus
- GetCurrentWeather
- GetWindSpeed
- PCExpelled
- SameFaction
- ModPCCrimeLevel
- SetPCCrimeLevel
- GetPCCrimeLevel
- ModDisposition
- SetDisposition
- GetDisposition
- ModReputation
- SetReputation
- GetReputation
- ModFatigue
- SetFatigue
- GetFatigue
- ModMagicka
- SetMagicka
- GetMagicka
- ModHealth
- SetHealth
- GetHealth
- ModHandToHand
- SetHandToHand
- GetHandToHand
- ModSpeechcraft
- SetSpeechcraft
- GetSpeechcraft
- ModMercantile
- SetMercantile
- GetMercantile
- ModMarksman
- SetMarksman
- GetMarksman
- ModShortBlade
- SetShortBlade
- GetShortBlade
- ModLightArmor
- SetLightArmor
- GetLightArmor
- ModAcrobatics
- SetAcrobatics
- GetAcrobatics
- ModSneak
- SetSneak
- GetSneak
- ModSecurity
- SetSecurity
- GetSecurity
- ModUnarmored
- SetUnarmored
- GetUnarmored
- ModAlchemy
- SetAlchemy
- GetAlchemy
- ModRestoration
- SetRestoration
- GetRestoration
- ModMysticism
- SetMysticism
- GetMysticism
- ModConjuration
- SetConjuration
- GetConjuration
- ModIllusion
- SetIllusion
- GetIllusion
- ModAlteration
- SetAlteration
- GetAlteration
- ModDestruction
- SetDestruction
- GetDestruction
- ModEnchant
- SetEnchant
- GetEnchant
- ModAthletics
- SetAthletics
- GetAthletics
- ModSpear
- SetSpear
- GetSpear
- ModAxe
- SetAxe
- GetAxe
- ModLongBlade
- SetLongBlade
- GetLongBlade
- ModBluntWeapon
- SetBluntWeapon
- GetBluntWeapon
- ModHeavyArmor
- SetHeavyArmor
- GetHeavyArmor
- ModMediumArmor
- SetMediumArmor
- GetMediumArmor
- ModArmorer
- SetArmorer
- GetArmorer
- ModBlock
- SetBlock
- GetBlock



PlayStation®2
PAL
STUNTMAN
FROM THE CREATORS OF THE BLOCKBUSTER SERIES 'DRIVER'
REFLECTIONS
INFOGRAMES
Επίσημη Διάθεση: Infogrames Hellas, Μακαρίου 8 & Παναγούλη 73,
Τ.Κ. 15343 Αγ. Παρασκευή, Τηλ.: 010 6018800, Fax: 010 6018802
ATARI

Adventure SOS

Syberia & 3D κάρτες

Οι αναγνώστες μάς γράφουν

Επέστρεψα από ένα ταξίδι 40 ημερών στην Κούβα και όταν άνοιξα τον υπολογιστή μου, βρήκα να με περιμένουν, ούτε λίγο ούτε πολύ, 538 e-mails. Οσοι περιμένετε απάντηση, πιστεύω να καταλαβαίνετε ότι θα χρειαστώ πάνω από έναν μήνα για να απαντήσω σε όλα αυτά τα e-mails, χώρια αυτά που καταφθάνουν εν τω μεταξύ. Υπομονή, λοιπόν, και καλό φθινόπωρο, έστω και αν μας έπνιξαν οι βροχές.

SYBERIA

Η ΞΕΝΙΑ ΠΑΠΑΔΟΠΟΥΛΟΥ ρωτά στο Barrockstadt τι πρέπει να κάνει για να περάσει τη μαούνα στην άλλη μεριά του καναλιού.

Εχουμε και λέμε, λοιπόν:

Αφού πας στους βαρκάρηδες και τους δώσεις τα χρήματα που αυτοί θέλουν, σου δίνουν ένα lock key (τα χρήματα σ' τα δίνουν οι 3 υπεύθυνοι του πανεπιστημίου, αφού επιδιορθώσεις την "ορχήστρα" που είναι στην αυλή του πανεπιστημίου). Πήγαινε τώρα στην απέναντι μεριά της ράμπας (καθ' οδόν δέχεσαι ένα τηλεφώνημα από τη μητέρα σου) μπροστά από το locked control panel και κάνε zoom-in. Χρησιμοποίησε το κλειδί στο control panel. Κάνε κλικ στα γράμματα που είναι δεξιά και αριστερά από το panel. Οι οδηγίες είναι σε μία ξένη γλώσσα. Κάνε look στο sign πάνω και δεξιά από το σπασμένο τηλέφωνο. Φύγε από το zoom mode και χρησιμοποίησε το κινητό τηλέφωνο από το Inventory σου. Χρησιμοποίησε το emergency number από την πινακίδα (27666742 και πάτα "send"). Ακουσε προσεκτικά το μαγνητοφωνημένο μήνυμα (πάτα το πλήκτρο #, πάτα το πλήκτρο 4 για το Barrockstadt lock, για ν' ανεβάσεις το επίπεδο του νερού πατάς το 1, για να το χαμηλώσεις πατάς το 2 και, τέλος, πατάς το πλήκτρο * για να επιβεβαιώσεις τη διαδικασία) και κάνε τα εξής:

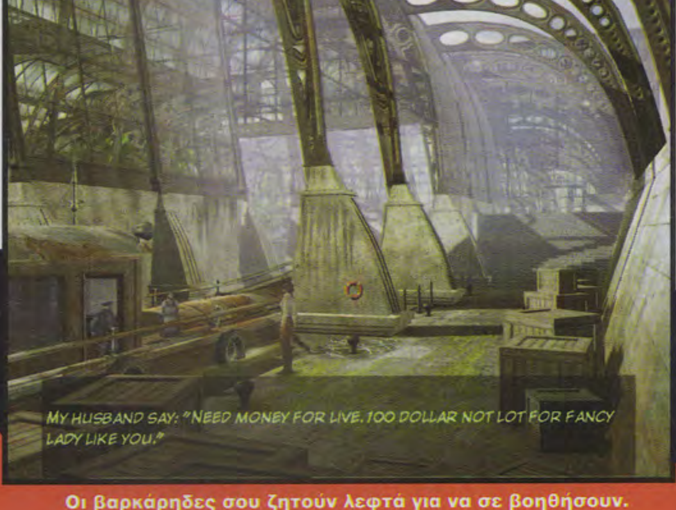
Κάνε look στο control panel. Πάτα τα: 4, 2 και μετά το σύμβολο *. Αυτό χαμηλώνει το επίπεδο του νερού και ανοίγει το lock. Πήγαινε πίσω στους βαρκάρηδες και πες τους ότι η βαλβίδα είναι τώρα πια ανοικτή. Παρακολούθησε τη μαούνα που κινείται. Πήγαινε πίσω στο control panel και δες τη μαούνα στο 2ο χαμηλό τμήμα του νερού σχεδόν μπροστά σου. Τώρα πρέπει να ξανανεβάσεις αυτό το τμήμα του νερού. Ετσι, λοιπόν, κάνε look στο control panel και πάτα τα: 4, 1 και μετά το σύμβολο *. Η πρώτη βαλβίδα ξανακλείνει και το επίπεδο του νερού ανεβαίνει. Η μαούνα αρχίζει και κινείται παράλληλα με το τρένο.

Πήγαινε από την άλλη μεριά μπροστά από το τρένο και μίλησε στους βαρκάρηδες για βοήθεια. Σου λένε να πιάσεις την αλυσίδα στο τρένο και αυτοί με τη μαούνα θα τραβήξουν το τρένο. Σου πετάνε μία αλυσίδα. Συνέδεσε την αλυσίδα με το hook που πρέπει να έχεις και...

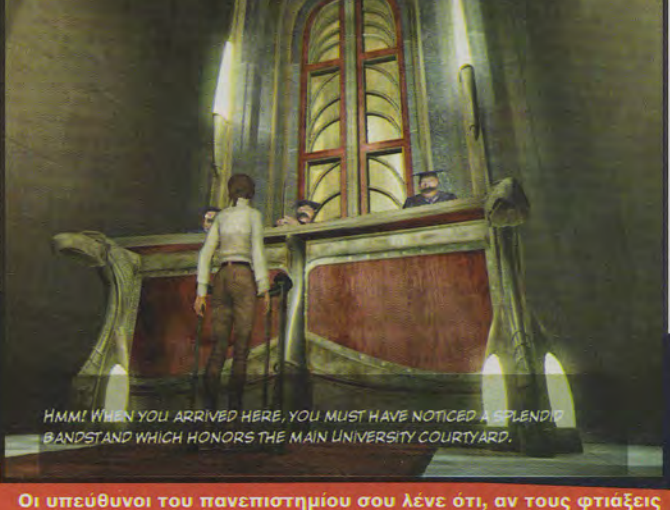
Δείτε σχετικά και τις εικόνες που συνοδεύουν το άρθρο αυτόν το μήνα.

ΣΧΕΤΙΚΑ ΜΕ ΤΙΣ ΚΑΡΤΕΣ ΓΡΑΦΙΚΩΝ ΚΑΙ ΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ

Για το θέμα αυτό που, απ' ό,τι φαίνεται, απασχολεί πολλούς φίλους της στήλης και του περιοδικού, έχω λάβει πάρα πολ-



Οι βαρκάρηδες σου ζητούν λεφτά για να σε βοηθήσουν.



Οι υπεύθυνοι του πανεπιστημίου σου λένε ότι, αν τους φτιάξεις τη μηχανική μπάντα που είναι στην αυλή, θα σου δώσουν τα χρήματα που θέλεις.

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη
andreas@compulink.gr

λές επιστολές και e-mails. Στο τεύχος αυτό δημοσιεύω ακόμη δύο e-mails που έλαβα και τα οποία θεωρώ σημαντικά για τη συζήτηση που έχει αναπτυχθεί.

Από τον ΜΠΟΓΟΡΔΟ ΠΑΝΑΓΙΩΤΗ, administator του site http://www.pctech.gr, πήρα το εξής γράμμα σχετικά με το θέμα αυτό:

"Φίλε Αντρέα,

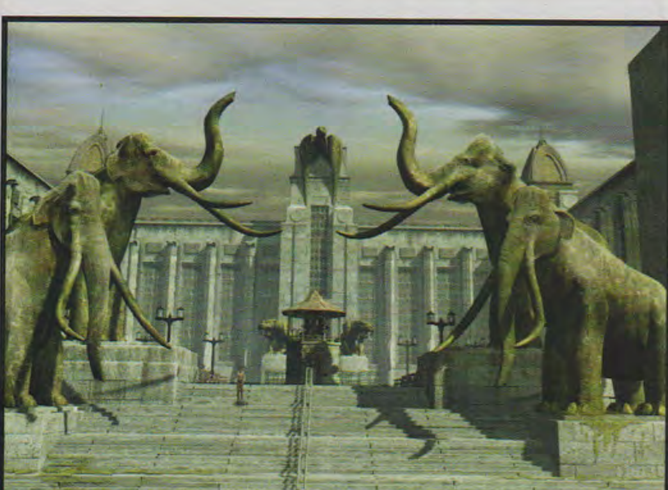
Πάλι εγώ... θα ήθελα να σε 'διαφωτίσω' σχετικά με δύο πραγματάκια που ανέφερες στο άρθρο σου στο τεύχος 155.

Αρχίζω απαντώντας στο ερώτημά σου σχετικά με την G550 και το μεγάλο κέρδος που είχες χαμηλώνοντας ανάλυση. Οπως προφανώς θα γνωρίζεις, οι υπόλοιπες κάρτες που είχες (8500, 7500, 4200) έχουν ενσωματωμένη μηχανή TnL. Αυτό συνεπάγεται ότι η κάρτα γραφικών κάνει μόνη της τους διάφορους υπολογισμούς φωτισμών και εφέ και στη συνέχεια τους δίνει στη μηχανή που κάνει το rendering για να φτιάξει την τελική εικόνα. Αυτό σημαίνει ότι στην τελική απόδοση δεν μετράει μόνο το νούμερο των τελικών pixels που μπορεί να δώσει η κάρτα (κοινώς fill rate), αλλά και το πόσο ικανή είναι η μηχανή TnL της κάρτας να προσφέρει στη μηχανή rendrering τα απαραίτητα, ώστε η τελευταία να αποδώσει τα μέγιστα. Ετσι, λοιπόν, οι συγκεκριμένες κάρτες αποδίδουν σχεδόν πάντα (εφόσον, βέβαια, συνοδεύονται από έναν επεξεργαστή τουλάχιστον 1.500MHz) τα μέγιστα. Δικαιολογείται, οπότε, το ότι αυτές οι κάρτες δεν έχουν τόση διαφορά στην απόδοσή τους αλλάζοντας τις αναλύσεις. Αντίθετα, η κάρτα της Matrox δεν διαθέτει τέτοια μηχανή (TnL) - για να είμαι ακριβής, απλώς ποτέ δεν δούλεψε όπως έγινε με το Savage 2000 της S3-, με αποτέλεσμα να αρκείται μόνο στο rendering της εικόνας, περιμένοντας όλες τις άλλες δουλειές να γίνουν από τον επεξεργαστή. Αυτό γενικά έχει ως αποτέλεσμα, αν ο επεξεργαστής είναι μικρός, να φρενάρει την κάρτα και αν ο επεξεργαστής είναι μεγάλος να φρενάρεται αυτός από την κάρτα. Στην περίπτωσή σου ο επεξεργαστής είναι αρκετά πιο μεγάλος από τις δυνατότητες της G550 (αν και όχι τόσο μεγάλος όσο χρειάζονται τα δύο αυτά παιχνίδια), οπότε είμαστε στη δεύτερη περίπτωση. Σημειώνω ότι, επειδή η Matrox δεν έχει ποτέ ανακοινώσει επίσημα τέτοια νούμερα και επειδή οι περισσότερες κάρτες είχαν πυρήνα χρονισμένο στα 166MHz, το θεωρητικό fill rate είναι 666Mpixels/s, το οποίο είναι τρομερά μικρό νούμερο για τα σημερινά δεδομένα. Ακριβώς επειδή η κάρτα έχει χαμηλό fill rate και θεωρώντας ότι τα 1.024 είναι το όριό της, μόλις κατεβάζουμε ανάλυση, η καρτούλα είναι πιο άνετη και αποδίδει καλύτερα.

Το άλλο θέμα που θέλω να σχολιάσω είναι τα τρελά FPS που βλέπουμε να δίνουν οι κάρτες στο DS. Βασικά υπάρχουν 2 κατηγορίες benchmarks 3D γραφικών. Η πρώτη και καλύτερη είναι το bench-prog/patch/routine, που εξομοιώνει τον ίδιο τον παίκτη, δηλαδή δίνει τις εντολές στον επεξεργαστή όπως θα έκανε ένας παίκτης (π.χ. αξιοποιώντας το κλικ που κάνει ο παίκτης ώστε ο χαρακτήρας να πάει εκεί), αλλά και το A.I. των υπόλοιπων παικτών/χαρακτήρων. Ετσι, λοιπόν, το bench μετράει την όλη απόδοση των υποσυστημάτων του Η/Υ. Σε αυτή την κατηγορία ανήκει το πολύ γνωστό σε όλους μας 3D Mark.

Η δεύτερη κατηγορία είναι πολύ χειρότερη και καθόλου αντικειμενική. Αυτό που κάνει είναι να καταγράφει σε ένα αρχείο ένα log με τις κινήσεις του παίκτη και των υπόλοιπων χαρακτήρων, καθώς επίσης τα αποτελέσματα των πράξεών τους και, τέλος πάντων, ό,τι γίνεται στο παιχνίδι. Τρέχοντας, λοιπόν, το bench αυτό ο επεξεργαστής απλώς διαβάζει το log και εκτελεί. Ετσι, μια και δεν χρειάζεται να προσομοιώσει αλλά ούτε και να 'σκεφτεί' τίποτα, δίνει όλη την ισχύ του στην επεξεργασία των γραφικών παρέχοντας πολύ περισσότερα FPS. Το θέμα εδώ δεν αφορά καθόλου στις κάρτες γραφικών, μια και αυτές εκτε-

Το Morrowind είναι πολύ ευαίσθητο στον προσαρμογέα γραφικών του χρήστη και δείχνει πραγματικά τα δόντια του με μία GeForce 3-4.



Φεύγοντας από το πανεπιστήμιο με τα χρήματα που χρειάζεσαι.



Δίνοντας τα χρήματα στους βαρκάρηδες.

λούν ό,τι τους 'λέει' ο επεξεργαστής (εννοείται ότι μια γρήγορη κάρτα θα τελειώσει πιο γρήγορα τη δουλειά της). Σε αυτή την κατηγορία ανήκουν τα timedemo του Quake3, του UT, αλλά και του DS!

Ελπίζω να έγινα κατανοητός. Τα έγραψα όσο πιο απλά μπορούσα για να είναι ευκολονόητα από όλους.

Φιλικά
Μπογόρδος Παναγιώτης
www.pctech.gr
www.pcfiles.gr"

Από τον ΑΓΓΕΛΟ ΚΥΠΡΙΩΤΗ, software engineer, πήρα το εξής γράμμα σχετικά με το θέμα αυτό:

"Αγαπητέ Αντρέα,

Διαβάζοντας όλα τα άρθρα που ως τώρα έχεις αφιερώσει στο θέμα των καρτών γραφικών και στις επιδόσεις των παιχνιδιών εν γένει (ειδικά των Dungeon Siege και Morrowind), θέλω να προσθέσω το δικό μου λιθαράκι στη συζήτηση και, ει δυνατόν, να διευκρινίσω ορισμένα τεχνικά ζητήματα (το επάγγελμά μου είναι προγραμματιστής και ασχολούμαι εντατικά με DirectX και OpenGL).

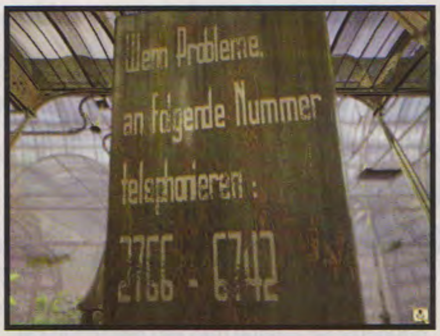
Θα αρχίσω με το Morrowind και τις nVIDIA κάρτες.

Είμαι κάτοχος των εξής συστημάτων:

➤ P4 Northwood@2,0GHz
1GB DDR RAM 266
Gainward GeForce 3 Golden Sample
64MB DDR (κανονική και όχι MX)
60GB Nikimi 7200
SBLive 5.1
Windows XP Pro

➤ P3@800MHz
512MB SDRAM 133
ASUS GeForce 2 MX 400 64MB
40GB Maxtor AV optimized 7200
40GB Western Digital 7200
SBLive 1024
Windows XP Pro

Συμφωνώ απόλυτα με την άποψή σου ότι οι MX κάρτες ουδεμία σχέση έχουν με τις 'μεγάλες' GeForce, όχι μόνο στις επιδόσεις αλλά και στις υποστηριζόμενες δυνατότητες. Το Morrowind είναι πολύ ευαίσθητο στον προσαρμογέα γραφικών του χρήστη και δείχνει πραγματικά τα δόντια του



Βλέποντας στην πινακίδα το νούμερο που πρέπει να καλέσεις.

με μία GeForce 3-4. Οι κάρτες MX υλοποιούνται με μία cut-down version του τσιπ της nVIDIA, το οποίο χαρακτηρίζεται από το μισό αριθμό rendring pipelines, χαμηλότερο χρονισμό πυρήνα και χαμηλότερο interface μνήμης. Πιο συγκεκριμένα, ακολουθεί ένας πίνακας σύγκρισης μεταξύ μιας GeForce 3 και μιας GeForce 2 MX (όσον αφορά στον πυρήνα και στη μνήμη):

➤ GeForce 3
Graphics Core 256bit
Memory Core 128bit DDR

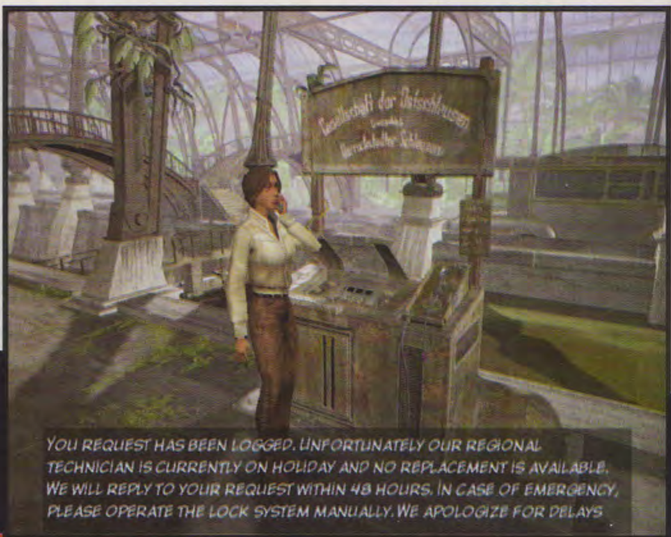
➤ GeForce 2 MX
Graphics Core 256bit lower clocked
Memory Core 64/128bit SDR - 64bit DDR

Υπάρχουν πλήθος άλλες διαφορές όσον αφορά στις δυνατότητες που υποστηρίζουν οι κάρτες, όπως 3D Textures, Pixel and Vertex Shaders. Θεωρώ ότι, μετά την εισαγωγή για πρώτη φορά του anti-aliasing από την πάλαι ποτέ κραταιά 3dfx, τη μεγαλύτερη πρόοδο αποτελεί η εισαγωγή των pixel-vertex shaders, που δίνουν τη δυνατότητα των programmable effects στα σημερινά computer games. Την GF3 την αγόρασα όταν πρωτοεμφανίστηκε στην αγορά, περίπου πριν από 2 χρόνια, στην εξωφρενική τιμή των 249.000 δρχ. Είναι προς τιμήν της nVIDIA που συνεχώς αναβαθμίζει το προϊόν της με νέα υποστήριξη (σε επίπεδο drivers) στα νεότερα DirectX 8.1 και OpenGL 1.4 και αυτός ήταν ο κυριότερος λόγος που με ώθησε στην αγορά αυτή, μια και ασχολούμαι με τον προγραμματισμό στα παραπάνω apis και ήθελα να έχω πρόσβαση στις δυνατότητες που παρέχουν (βέβαια, να πω την αμαρτία μου, ευχαριστήθηκα και τα παιχνίδια, φανατικός gamer γαρ, αλλά ύστερα από 6 μήνες, αφού στην αρχή δεν υπήρχε υποστήριξη από τα τότε υπάρχοντα παιχνίδια).

Συμφωνώ, όμως, μαζί σου για την κατάσταση που διακατέχει τη βιομηχανία γραφικών, με την κυκλοφορία νέων προϊόντων κάθε χρόνο, και ξέρω ότι δεν πρόκειται να ξανακάνω τέτοια αγορά.

Στο θέμα των drivers και των διάφορων κατασκευαστών καρτών γραφικών, υπάρχουν πολλά που μπορεί να ειπωθούν. Αρχικά θα ήθελα να λύσω την απορία σου όσον





Καλώντας το νούμερο 27666742, θα πάρεις οδηγίες για το τι πρέπει να κάνεις.

αφορά στην άνοδο των FPS στις χαμηλές αναλύσεις που παρουσίασε η G550 της Matrox. Η κάρτα δεν έχει σχεδιαστεί με γνώμονα τις επιδόσεις στο 3D και ειδικά σε υψηλές αναλύσεις. Παρουσιάζει ακριβώς αυτό που χαρακτηρίζει τις κάρτες γραφικών παλαιότερης γενιάς, την αδυναμία επιδόσεων σε υψηλές αναλύσεις (ειδικά σε 32bit modes) όσον αφορά στα real time graphics. Αντίθετα, κάρτες όπως οι σύγχρονες ATI και nVIDIA είναι βελτιστοποιημένες για υψηλές αναλύσεις σε 32bit βάθος χρώματος. Χαρακτηριστικό παράδειγμα είναι ότι οι κάρτες αυτές έχουν χαμηλότερες επιδόσεις σε 16bit modes και πέφτουν σχετικά πολύ σε επιδόσεις στις μέχρι τώρα κλασικές αναλύσεις 640x480 και 800x600. Αυτό μπορείς να το δεις τρέχοντας οποιοδήποτε benchmark (π.χ. 3DMark) και θα παρατηρήσεις ότι οι κάρτες αυτές αρχίζουν να 'πετάνε' από 1.024x768 και πάνω.

Και τώρα στο θέμα των benchmarks. Οποιος κρίνει από τα αποτελέσματα των benchmarks και μόνο θα απογοητευθεί σίγουρα. Κάθε graphics benchmark δεν είναι παρά ένα application, που φιλοδοξεί να μετρήσει (πάντα σχετικά, κατά τη γνώμη μου) τη 'ΣΧΕΤΙΚΗ' δυνατότητα μιας κάρτας γραφικών και όχι το πραγματικό δυναμικό της κάρτας. Οντας ένα application, υπόκειται και αυτό σε bugs και αυτό που μετράει ουσιαστικά είναι την ποιότητα του driver και όχι τις δυνατότητες της κάρτας κατ' απόλυτο τρόπο, μια και όλα τα graphics api calls στην τελική εκτελούνται από τον driver. Το ερώτημα που τίθεται, λοιπόν, είναι πόσοι κατασκευαστές επενδύουν σε ανάπτυξη drivers για το προϊόν τους; Γίνεται optimization στους drivers; Ολοι οι τρίτοι κατασκευαστές καρτών γραφικών που αγοράζουν τα GPU από την nVIDIA ή την ATI δεν αναπτύσσουν τους δικούς τους drivers που θα αναδείξουν και τις οποιεσδήποτε σχεδιαστικές λεπτομέρειες των προϊόντων τους (ας μην ξεχνάμε ότι μια κάρτα γραφικών και το συνεπαγόμενο performance and stability δεν απαρτίζεται μόνο από το κεντρικό τσιπάκι γραφικών), όπως έκανε η 3dfx και τώρα η Matrox, οι οποίες σχεδιάζουν και υλοποιούν οι ίδιες την GPU. Αρκούνται στον reference driver της nVIDIA ή της ATI, ο οποίος είναι generic. Επειδή το κόστος υποστήριξης των προϊόντων τους τις βαρύνει, έχουν αποποιηθεί την υποστήριξη και τρέχει ο καημένος ο user να βρει τι πάει στραβά. Τα newsgroups έχουν πάρει φωτιά πάλι μετά την κυκλοφορία των 40.41 drivers της nVIDIA. Πέρα από την κακή πολιτική που ακολουθούν οι εταιρείες απέναντι στον καταναλωτή, είναι αναντίρρητο γεγονός η αυξημένη πολυπλοκότητα στο software, κάτι που κάνει την απρόσκοπτη λειτουργία του software (είτε πρόκειται για έναν driver είτε για ολόκληρο computer game) ένα όνειρο τρελό.

Επιστρέφοντας στο Morrowind, έτρεξα το παιχνίδι και στους δύο παραπάνω υπολογιστές και η διαφορά ήταν η μέρα με τη νύχτα. Φυσικά, οι επιδόσεις εξαρτώνται από το γενικότερο σύστημα, αλλά τη μερίδα του λέοντος είχε το υποσύστημα γραφικών. Αυτό αποδεικνύεται και από το γεγονός ότι στη συνέχεια εγκατέστησα την GF3 στον P3 και το παιχνίδι είχε ακριβώς την ίδια συμπεριφορά. Τα internal settings του παιχνιδιού είχαν ως εξής:



Αφού χαμηλώσεις το νερό και ανοίξεις την ενδιάμεση πόρτα, πας στους βαρκάρηδες και τους ενημερώνεις.

- Resolution 1.024x768
  Shaders On
  View Distance 50%
  AI Distance 50%
  VSync OFF
  Refresh Rate pre-set@100Hz

Επίσης, είχα πρόσβαση σε ένα σύστημα Athlon XP 1700+, 512MB DDR, GF3 και πήρα πολύ καλά αποτελέσματα στα παραπάνω settings. Οπως έχεις καταλάβει, δεν συνδέω απόλυτα (απόλυτα, όχι καθόλου) τα καλά αποτελέσματα με το καλό frame rate. Το να πιάνω 40FPS με όλα τα settings στο maximum είναι σημαντικότερο από το να πιάνω 60FPS με τα settings στο μισό. Εάν, βέβαια, δεν πιάνω καν 25FPS, τότε υπάρχει πρόβλημα, είτε πρόβλημα configuration του υπολογιστή μου, driver issues ή στην τελική οι απαιτήσεις του παιχνιδιού ξεπερνούν τις δυνατότητες του εξοπλισμού μου. Οσοι έχουν σημαντικό performance problem με το Morrowind και πιστεύουν πως δεν συντρέχουν λόγοι 'παρωχημένου εξοπλισμού', πρέπει να αναζητήσουν τις αιτίες στο γενικότερο setup του



Στην αρχή πατάς τα νούμερα 4 και 2 και μετά το πλήκτρο *.



Η μαούνα έχει έρθει πια στο δεύτερο τμήμα του καναλιού.

συστήματός τους. Θέλω να καταστήσω σαφές πως τα τεχνικά προβλήματα στα games τα αντιμετωπίζουμε όλοι και πως δεν υπάρχει το καλό μαγικό piece of hardware που δεν παρουσιάζει προβλήματα και τα τρέχει όλα σταθερά και γρήγορα. Αγόρασα το Morrowind αμέσως μόλις κυκλοφόρησε και τώρα μόλις κατάφερα να το κάνω να τρέχει όπως πραγματικά θέλω, δηλαδή με τις ρυθμίσεις που θέλω, στην ανάλυση που θέλω με ομαλή κίνηση, χωρίς προβλήματα ήχου ή random crashes στο desktop. Συγκεκριμένα το παιχνίδι τρέχει στο πρώτο σύστημα που προανέφερα ΓΡΗΓΟΡΑ και ΣΤΑΘΕΡΑ με τα εξής settings:

- Resolution 1.600x1.200 32bit@85Hz
  Vertical refresh σε 19" Monitor
  Shaders ON
  View Distance 80%
  AI Distance 60%
  Real Time Shadows OFF
  Antialiasing OFF

Κι εδώ έρχομαι στο θέμα 'Tweaking Morrowind'. Πιστεύω πως, τηρουμένων των αναλογιών, κάποιος χρήστης με σχετικά 'σύγχρονο σύστημα' μπορεί να απολαύσει το Morrowind σύμφωνα με τις προσδοκίες του.

1. Κατεβάζουμε και κάνουμε install το patch 1.2.0722. Το patch αυτό, εκτός από bug and quest fixes, λύνει και κάποια προβλήματα επιδόσεων.

2. Το Morrowind μπορεί να τρέχει ακόμα και σε TNT (το πώς τρέχει, είναι άλλο θέμα), αλλά είναι ένα RPG που αναμφισβήτητα έχει ανεβάσει τον τεχνολογικό πήχη σε κάθε κατηγορία παιχνιδιού και πραγματικά αξιοποιεί και τιμά το 3D. Οχι όπως το Might and Magic 9 που, επειδή το development team δεν είχε μεγάλο budget, χρησιμοποίησε μία feature-cut version της Lithtech engine με απαράδεκτα αποτελέσματα. Δηλαδή δεν καταλαβαίνω, τους είπε κανείς ότι χρειαζόμαστε μία επίφαση 3D ή πιστεύουν πως αυτοί που αγάπησαν τον κόσμο του Might and Magic από το πρώτο της σειράς δουλεύουν ακόμη με PII ή K6; Καλύτερα να είχαν μείνει στο software rendering. Τα πρόχειρα, φτωχά γραφικά και γενικότερα το φτωχό content θα έλεγα ότι είναι μια κακοδαιμονία που χαρακτηρίζει τα περισσότερα adventure games (με εξαίρεση φωτεινά παραδείγματα, όπως το Syberia και το Schizm). Αντίθετα το Morrowind μπορεί να αξιοποιήσει και το πιο σύγχρονο hardware, αλλά δεν το κάνει by default. Χαρακτηριστικά, ενώ είχα 1GB RAM, το παιχνίδι παρουσίαζε αυξημένα loading times. Με κάποια επέμβαση στο αρχείο Morrowind.ini στο directory του παιχνιδιού έλυσα και το πρόβλημα των loading times, αλλά και κάποια προβλήματα σταθερότητας. Συγκεκριμένα:

Οι παράμετροι Interior cell buffer και Exterior Cell Buffer έχουν να κάνουν με τα memory buffers εσωτερικών και εξωτερικών levels αντίστοιχα. Το παιχνίδι μάλλον εκτελεί κάποιο είδος caching των levels. Αυξάνοντας τις τιμές τους από 10 και 32 σε 64 και 128 αντίστοιχα, η αλλαγή από level σε level γίνεται γρήγορα και απρόσκοπτα. Εξαφανίστηκαν παντελώς και τα random crashes. Φυσικά, ο καθένας πρέπει να 'παίξει' με τις τιμές αυτές, σύμφωνα με το σύστημά του, και να δει τι δουλεύει καλύτερα. Ενα άλλο setting είναι το DontTreadLoad=0. Αυτό είναι ουσιαστικά υπεύθυνο για τα πολλαπλά, σύντομα loadings που κάνει το παιχνίδι όταν διασχίζουμε ένα εξωτερικό level (φορτώνει ένα level λίγα cells τη φορά). Θέτοντας την τιμή 1, αλλάζουμε τον τρόπο που το παιχνίδι 'φορτώνει' το εκάστοτε level, προτιμώντας μικρότερη συχνότητα αλλά μεγαλύτερο loading time. Υπάρχουν και άλλα settings στο συγκεκριμένο αρχείο, αλλά τα δύο παραπάνω είχαν τη μεγαλύτερη επίδραση σε μένα performance-wise.

3. Θέτουμε το Real Time Shadows στο off, μια και δεν δουλεύει τόσο καλά και κοστίζει πολύ σε επιδόσεις.

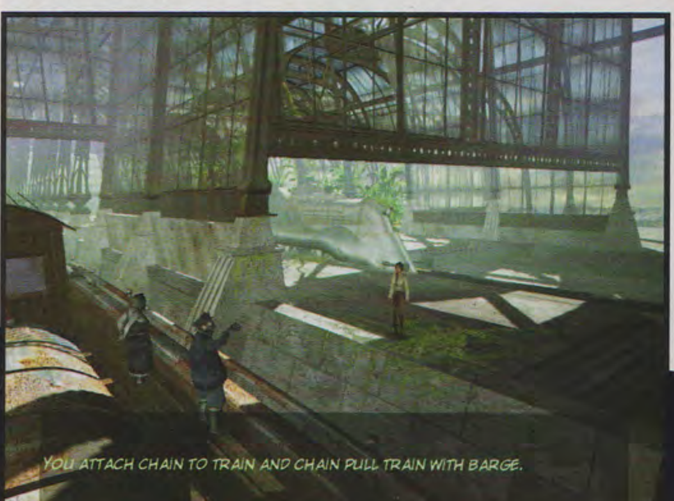
4. Εάν έχουμε τη δυνατότητα, ανεβάζουμε ανάλυση (π.χ. 1.280x960, 1.600x1.200) και θέτουμε το antialiasing στο off. Σε υψηλές αναλύσεις το aliasing μετριάζεται και εξάλλου σωστά παρατηρεί ο αναγνώστης του περιοδικού Μπόγορδος ότι τα FPS είναι πρακτικά τα ίδια είτε σε 1.024x768 είτε σε 1.600x1200.

Το κείμενο αυτό έχει παραμεγαλώσει και θα σταματήσω κάπου εδώ, αν και θα μπορούσε κανείς να πει περισσότερα προκειμένου να διασαφηνιστεί αρκετά το θέμα με τις κάρτες γραφικών. Για οποιαδήποτε διευκρίνιση ή κριτική, μπορείς να μου αποστείλεις e-mail.

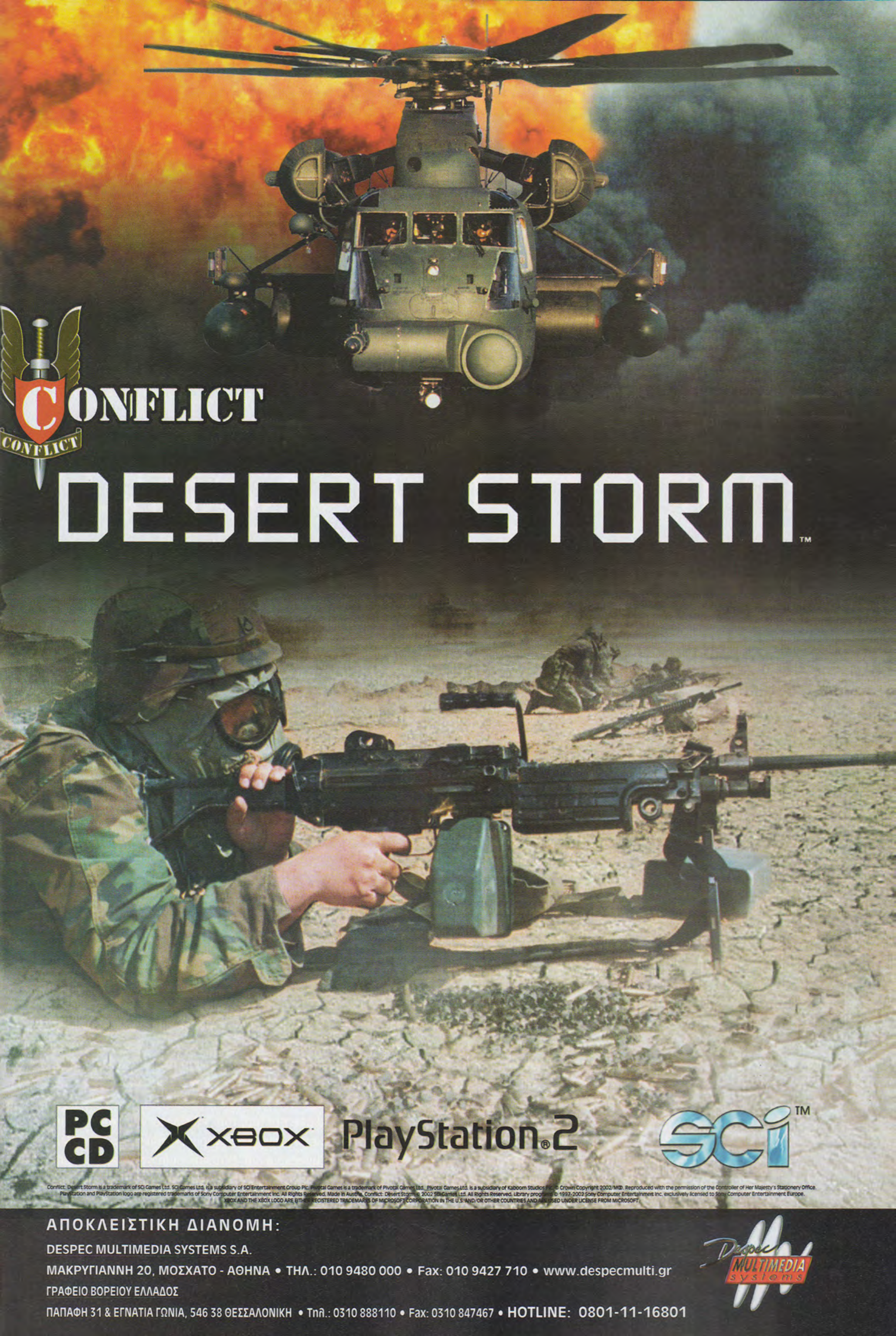
Angel Kypriotis
Software Engineer"

Αυτά προς το παρόν. Περισσότερα τον άλλο μήνα. Οσοι στέλνετε γράμματα ζητώντας βοήθεια και μένετε στο Λεκανοπέδιο, καλό είναι να βάζετε μέσα στο γράμμα και τον αριθμό του τηλεφώνου σας, εφόσον έχετε, φυσικά. Μη ζητάτε ολοκληρωμένες λύσεις γιατί δεν στέλνουμε πια, αλλά να μας περιγράφετε σωστά το σημείο όπου έχετε κολλήσει και εμείς θα σας βοηθήσουμε.





Οι βαρκάρηδες θα σου πουν τι πρέπει να κάνεις με το τρένο.


CONFLICT
DESERT STORM™
PC CD
XBOX
PlayStation®2
SCI™
Conflict: Desert Storm is a trademark of SCi Games Ltd. SCi Games Ltd. is a subsidiary of SCi Entertainment Group Plc. Pivotal Games is a trademark of Pivotal Games Ltd. Pivotal Games Ltd. is a subsidiary of Kaboom Studios Plc. © Crown Copyright 2002/MOD. Reproduced with the permission of the Controller of Her Majesty's Stationery Office. PlayStation and PlayStation logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved. Made in Austria. Conflict: Desert Storm © 2002 SCi Games Ltd. All Rights Reserved. Library programs © 1997-2002 Sony Computer Entertainment Inc. exclusively licensed to Sony Computer Entertainment Europe.
XBOX AND THE XBOX LOGO ARE EITHER REGISTERED TRADEMARKS OF MICROSOFT CORPORATION IN THE U.S. AND/OR OTHER COUNTRIES AND ARE USED UNDER LICENSE FROM MICROSOFT.
ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΗ ΔΙΑΝΟΜΗ:
DESPEC MULTIMEDIA SYSTEMS S.A.
ΜΑΚΡΥΓΙΑΝΝΗ 20, ΜΟΣΧΑΤΟ - ΑΘΗΝΑ • ΤΗΛ.: 010 9480 000 • Fax: 010 9427 710 • www.despecmulti.gr
ΓΡΑΦΕΙΟ ΒΟΡΕΙΟΥ ΕΛΛΑΔΟΣ
ΠΑΠΑΦΗ 31 & ΕΓΝΑΤΙΑ ΓΩΝΙΑ, 546 38 ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ • Τηλ.: 0310 888110 • Fax: 0310 847467 • HOTLINE: 0801-11-16801
Despec MULTIMEDIA systems

The Dark Side

THE INSIGHTS OF SHODAN'S FAITHFUL ATTENDANT

Ενας νόμος που μας φέρνει χρόνια πίσω

ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ, Η ΠΗΓΗ ΤΟΥ ΚΑΚΟΥ

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

Δεν θα ήταν, φυσικά, δυνατόν να μη γράψω σε αυτό το τεύχος τις απόψεις μου για τον περίφημο νόμο 3037/2002, που απαγορεύει την εγκατάσταση και χρήση παιχνιδιών για υπολογιστές στη χώρα μας. Είχαμε δεν είχαμε, περάσαμε πια και με τη βούλα όλοι μαζί στην "dark side"...

Ξεκινάω μ' ένα θέμα που σε μερικούς από εσάς ίσως είναι γνωστό από παλιά. Μία πρόσφατη βρετανική μελέτη δείχνει ότι μερικά computer games έχουν σημαντικά εκπαιδευτικά πλεονεκτήματα. Οσοι παρακολουθείτε από παλιά τα άρθρα μου ή έχετε διαβάσει τα βιβλία μου, θα πρέπει να ξέρετε ότι στην Αγγλία τη δεκαετία του '80, σε αρκετά σχολεία, οι μαθητές-σπουδαστές λίγο πριν να τελειώσουν, έπρεπε να παραδώσουν μία "πρωτότυπη" εργασία, που δεν ήταν τίποτε άλλο από το να κατασκευάσουν ένα δικό τους adventure! Και αν αυτό δεν ήταν δυνατόν στην ολοκληρωμένη μορφή του, μια και απαιτούσε βασικές γνώσεις προγραμματισμού, έπρεπε να δώσουν ένα πλήρες σενάριο, με όλο το χάρτη της περιπέτειας, τους γρίφους, τις διάφορες τοποθεσίες κ.λπ. Πράγματα αδιανόητα ακόμη και σήμερα για εμάς. Το γεγονός αυτό σίγουρα έπαιξε το δικό του αυτόνομο ρόλο στην εμφάνιση πολλών και αξιόλογων νέων προγραμματιστών και δημιουργών, αλλά και στο ότι τα adventures αγαπήθηκαν τόσο πολύ στην Αγγλία.

Σύμφωνα με το αυστραλέζικο news site "The Age", μία πρόσφατη έρευνα-μελέτη από την Teachers Evaluating Educational Multimedia (TEEM), έναν συνεταιρισμό ανάμεσα στο Cambridge University και multimedia συμβούλους, κατέδειξε ότι το να παίζεις συγκεκριμένους τύπους computer games προσφέρει σημαντικά εκπαιδευτικά πλεονεκτήματα. Το εν λόγω άρθρο, το οποίο αναμεταδόθηκε από το Shacknews, αναφέρει ότι η μελέτη γύρω από simulation παιχνίδια, όπως τα SimCity και RollerCoaster Tycoon, βοηθά τους παίκτες ν' αναπτύξουν στρατηγική σκέψη και ικανότητες μεσοπρόθεσμου ή και μακροχρόνιου σχεδιασμού.

Η μελέτη, που παρακολούθησε τη συμπεριφορά αλλά και τις συνήθειες που ανέπτυσσαν στα computer games 700 παιδιά ηλικίας 7 έως 16 ετών, κατέδειξε, επίσης, ότι πολλά παιδιά προτιμούν να παίζουν παιχνίδια με φίλους τους, βελτιώνοντας τις διαπραγματευτικές ικανότητές τους.

ΤΙ ΣΥΜΒΑΙΝΕΙ ΣΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ

Και ενώ αυτά συμβαίνουν σε άλλα σημεία του πλανήτη μας και δείχνουν πώς οι προηγμένες κοινωνίες αντιμετωπίζουν τα computer games, ήρθε η σύγχρονη Ελλάδα μας να δείξει, για ακόμη μία φορά, όχι μόνο γιατί δεν έχουμε σχεδόν καμία σχέση με τους μακρινούς προγόνους μας - όπως πολλοί θέλουν ή και αρέσκονται να πιστεύουν, αλλά και ότι σε μία σειρά θεμάτων δεν αποτελούμε τίποτε άλλο παρά μία καθαρά οπισθοδρομική δύναμη.

Λίγο πριν να φύγω για τις διακοπές μου το καλοκαίρι, διάβασα στα fora του "PC Master" ένα σχόλιο του Βαγγέλη που έλεγε, ούτε λίγο ούτε πολύ, ότι η Βουλή ψήφισε την πλήρη απαγόρευση όλων των παιχνιδιών στους ηλεκτρονικούς υπολογιστές, χωρίς καμία εξαίρεση! Συγκεκριμένα, οι περισπούδαστοι πολιτικοί μας θεώρησαν καλό στον αγώνα τους να ελέγξουν-σταματήσουν το λεγόμενο ηλεκτρονικό τζόγο, να απαγορεύσουν όλα τα computer games! Στα fora είχε ξεκινήσει μία σχετική συζήτηση, εγώ όμως θεώρησα πως ο νόμος θα άλλαζε, αφού δεν ήταν δυνατόν να μην καταλάβει κανείς τις παρενέργειές του. Κούνια που με κούναγε! Δεν χωρούσε με τίποτα το ταπεινό μυαλό μου ότι μέχρι να γυρίσω θα είχα γίνει για δεύτερη φορά στη ζωή μου παράνομος, μετά την περίοδο της χούντας, και ότι για ακόμη μία φορά θα κινδύνευα να βρεθώ στη φυλακή.

Γυρνώντας από τις διακοπές μου στις 4-5 Σεπτεμβρίου και μπαίνοντας στο Internet, διάβασα έντρομος ότι ο νόμος είχε δημοσιευθεί στην Εφημερίδα της Κυβέρνησης και ότι βάσει αυτού, η αστυνομία είχε ξεκινήσει το κλείσιμο μιας σειράς Internet Cafés. Το γεγονός, όσο και αν φάνταζε ή φαντάζει κωμικοτραγικό, δεν έπαυε να βρίσκεται εκτός της φαντασιακής ικανότητας και αντίληψής μου. Ναι, ήμουν πια παράνομος, η χώρα όπου ζούσα είχε βγάλει το αγαπημένο μου χόμπι, τα computer games, εκτός νόμου!

ΑΛΛΗ ΜΙΑ ΠΑΓΚΟΣΜΙΑ ΠΡΩΤΙΑ

Σε ελάχιστο χρόνο οι κυβερνώντες μας κατόρθωσαν, για ακόμη μία φορά, να μας κάνουν διεθνώς ρεζίλι. Καταγραφήκαμε ως η πρώτη χώρα παγκοσμίως που αποτολμά κάτι τέτοιο και διάφορα sites και διεθνείς οργανισμοί μάς έβαλαν μαζί με τις χώρες των οποίων οι κυβερνήσεις επιχειρούν λογοκρισία στο Internet. Διάφορα ξένα sites άρχισαν να μας διακωμωδούν, ενώ άλλα ανέφεραν ως οδηγία προς τους αναγνώστες τους που είχαν σκοπό να έρθουν να περάσουν τις διακοπές τους στην Ελλάδα το γεγονός, προτρέποντάς τους να προσέχουν πολύ, γιατί κινδυνεύουν να βρεθούν στη φυλακή. Φυσικά, κανένα τηλεοπτικό κανάλι, ιδιωτικό ή κρατικό, δεν έλεγε τίποτα για το θέμα αυτό. Ενα πέπλο σιωπής είχε καλύψει τα πάντα, λες και τα στελέχη των σταθμών δεν έβλεπαν ή δεν διάβαζαν το σάλο που είχε ξεσηκώσει στο εξωτερικό το θέμα αυτό.

Στις 9 Σεπτεμβρίου ο Flash δημοσίευσε ένα σχόλιο του υφυπουργού Οικονομικών Απ. Φωτιάδη, ο οποίος, απ' ό,τι φαίνεται, ήταν και ο εμπνευστής του σχετικού νόμου, στο οποίο αναφέρει ότι "η εφαρμογή του νόμου, με τον οποίο απαγορεύεται η διενέργεια παιχνιδιών μέσω υπολογιστή, εναποτίθεται στην κατανόηση των αστυνομικών και στην τεχνική επάρκειά τους"! Μου ήρθε ζαλάδα όταν το διάβασα. Τέτοια εξυπνάδα δηλαδή... Μιλώντας στη Δημοτική Τηλεόραση Θεσσαλονίκης, και συγκεκριμένα στο δημοσιογράφο Αντώνη Ορφήλογλου, ο υφυπουργός δήλωσε ότι οι αστυνομικοί μπορούν να διακρίνουν ποια παιχνίδια δεν θα έπρεπε να διενεργούνται. Ταυτόχρονα υπηρεσιακοί παράγοντες διευκρίνιζαν στο flash.gr ότι ασφαλώς η απαγόρευση των παιγνίων σε ιδιωτικό χώρο δεν μπορεί να τεθεί σε εφαρμογή. Λες και αυτό ήταν το θέμα και όχι ότι ο νόμος αυτός είναι από τους πιο αναχρονιστικούς που έχουν ποτέ ψηφίσει οι Ελληνες βουλευτές.

Μιλώντας στην TV100, ο κ. Φωτιάδης επανέλαβε ότι το θέμα έχει κλείσει και η εφαρμογή του νόμου βρίσκεται πλέον στην αρμοδιότητα του Υπουργείου Δημόσιας Τάξης. Υπογράμμισε ότι το νομοσχέδιο ψηφίστηκε ομόφωνα και το περιεχόμενό του προβλέπει το καθεστώς λειτουργίας των Internet Cafés.

Ευτυχώς, στις 10 Σεπτεμβρίου το Πρωτοδικείο Θεσσαλονίκης έκρινε αντισυνταγματικό το νόμο 3037 που ψήφισε ομόφωνα η Βουλή και αθώωσε τους ιδιοκτήτες Internet Cafés που κατηγορήθηκαν για παραβίαση του νόμου αυτού, ενώ ο εισαγγελέας στην αγόρευσή του ζήτησε την απαλλαγή των κατηγορουμένων.

Κατά την κατάθεσή τους οι αστυνομικοί που είχαν διενεργήσει τον έλεγχο στα δύο καταστήματα δήλωσαν ότι δεν αντιλήφθηκαν τη διεξαγωγή τυχερών παιχνιδιών, αλλά δικτυακών, όπως το τάβλι και το σκάκι (ξαναγυρίσαμε στην εποχή του Μεταξά, όπου το σκάκι - ζατρίκιον λεγόταν τότε - ήταν παράνομο). Αντίστοιχες επισημάνσεις έκαναν οι μάρτυρες υπεράσπισης, μέλη της διοίκησης του Συνδέσμου Ιδιοκτητών Internet Cafés και πελάτες των καταστημάτων. Παράλληλα η υπεράσπιση κατέδειξε τις αντιφατικές διατάξεις του νόμου, που προσδιορίζει ως παράνομα όλα τα παιχνίδια που διενεργούνται μέσω υπολογιστή.

Λίγο πιο πριν, τη Δευτέρα (9/11), ύστερα από παρέμβαση της αστυνομίας, απαγορεύτηκε η διενέργεια παιχνιδιών στα Internet Cafés της Θήβας. Κατά τον έλεγχο δεν πραγματοποιήθηκαν συλλήψεις, αλλά οι ιδιοκτήτες υποχρεώθηκαν να μην επιτρέπουν στους πελάτες τους τη χρήση παιχνιδιών.

Το θέμα αυτό έχει, φυσικά, πάρα πολλές πτυχές. Ομόφωνα, λοιπόν, η Βουλή κατέδειξε πόσο κοντά είναι στη νέα γενιά (sic), αλλά και από πόσο κοντά παρακολουθούν τα μέλη τους τις τεχνολογικές και όχι μόνο εξελίξεις που συμβαίνουν στην εποχή μας. Οπως πολύ έξυπνα, κατά τη γνώμη μου αναρωτήθηκαν κάποιοι, καλά, κανείς από αυτούς τους βουλευτές δεν έχει ένα παιδί που να παίζει computer games, ώστε να ξέρει περί τίνος πρόκειται; Μήπως με τη συμπεριφορά τους αυτή απλώς δείχνουν πόσο μακριά βρίσκονται και από αυτά τα ίδια τα παιδιά τους;

Ακόμη και όταν όμως μέσα από την ίδια τη ζωή αποδείχτηκε η φαιδρότητα του σχετικού νόμου και η τρομερή πλάνη των 300, η κυβέρνηση, διά του σχετικού υπευθύνου της, έδειξε πώς καταλαβαίνει την άσκηση σύγχρονης πολιτικής. Ο περιβόητος υφυπουργός Οικονομικών Απ. Φωτιάδης δεν σταμάτησε να διαλαλεί ότι "ο νόμος ΔΕΝ πρόκειται ν' αλλάξει". Δεν τους ενδιαφέρει αν κάτι που ψήφισαν είναι σωστό ή λάθος, αυτό που τους ενδιαφέρει είναι να δείχνουν συνεχώς ότι, ακόμη και αν η Γη αναποδογυρίσει, αυτοί δεν πρόκειται να κάνουν πίσω. Πάνω απ' όλα η πυγμή της εξουσίας. Το δυστύχημα είναι ότι αυτό θέλουν να το ονομάζουν δημοκρατική και σύγχρονη Ελλάδα του 2002, που μας οδηγεί με σταθερότητα στο μέλλον (και πάλι sic).

Τι άλλο να γράψω; Απλώς ντρέπομαι που είμαι Ελληνας και ζητώ συγγνώμη απ' όλους τους απλούς Κουβανούς, που τους έλεγα πόσο διαφορετικά είναι εδώ τα πράγματα από τη χώρα τους. Εκεί η κυβέρνησή τους απλώς παρακολουθεί και ελέγχει πολλές πλευρές της Ιντερνετικής ζωής τους, ενώ εδώ εμείς απλώς βρήκαμε και απαγορεύσαμε την πηγή του σύγχρονου κακού: τα computer games.

Κρίμα...

PC



"Τι hero του Warcraft μου τσαμπουνάς; Γρήγορα στη στενή!"

FANzine

Επιμέλεια: Βαγγέλης Κράτσας
Συνεργάζονται: Νίκος Κόντης (The 4th Coming), Οδυσσέας Κουράφαλος (FANzine BITS)
e-mail: fanzine@compupress.gr

Φίλοι μου, ξανά μαζί για να δούμε ό,τι πιο συνταρακτικό συμβαίνει στις communities που ενδιαφέρουν τους users και τους gamers. Ανάμεσα στα άλλα θα διαβάσετε για τη... ραψωδία που αντικατέστησε το Audiogalaxy, τα νεότερα για τα Sierra fan games και, βέβαια, τα σημαντικά τουρνουά που αναβλήθηκαν εξαιτίας του νόμου περί "απαγόρευσης παιγνίων".

ΤΑ ΤΟΥΡΝΟΥΑ ΠΟΥ ΔΕΝ ΕΓΙΝΑΝ

Grand Prix B. Ελλάδος και CPL

Θα διαβάσατε ίσως τα δυσάρεστα και στο μεγάλο αφιέρωμά μας για το νόμο 3037/2002, θεωρούμε, όμως, απαραίτητο να γράψουμε λίγα λόγια και εδώ: Δύο μεγάλα τουρνουά που επρόκειτο να διεξαχθούν στη Θεσσαλονίκη, το πρώτο Grand Prix Βορείου Ελλάδος και το πρώτο CPL Qualifier που θα γινόταν ποτέ στη χώρα μας, δυστυχώς ματαιώθηκαν εξαιτίας της περιβόητης "απαγόρευσης παιγνίων". Ετσι, οι Θεσσαλονικείς gamers θα πρέπει να περιμένουν μέχρι... νεοτέρας για να μπορέσουν να ζήσουν από κοντά τη χαρά ενός μεγάλου gaming event στην όμορφη συμπρωτεύουσα.

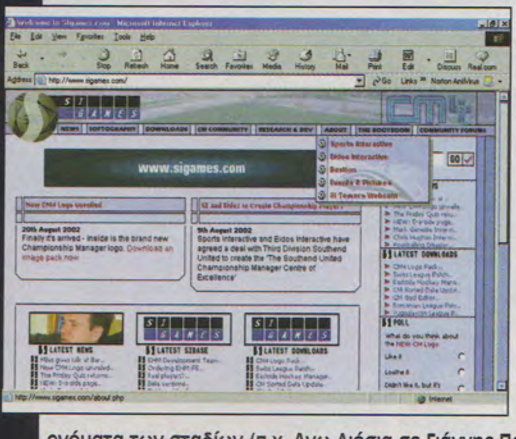




Ο ενθουσιασμός όλων μας στο "PC Master" ήταν πολύ μεγάλος για το Grand Prix και είναι αλήθεια πως στενοχωρηθήκαμε, ίσως και περισσότερο από εσάς, για την ακύρωση της διεξαγωγής του. Τα ίδια αισθήματα μας διακατέχουν και για το CPL Qualifier, που ανακοινώθηκε λίγο μετά το "κλείσιμο" της ύλης του προηγούμενου τεύχους κι έτσι δεν μπορέσαμε να σας ενημερώσουμε εγκαίρως σχετικά. Και αυτό έπεσε τελικά θύμα ενός νόμου που παρέσυρε στο πέρασμά του μαζί με τον παράνομο τζόγο και ό,τι άλλο συνάντησε μπροστά του. Κάτι σαν τον Κηφισό όταν πλημμυρίζει ένα πράμα... Ας ελπίσουμε ότι οι αρμόδιοι θα αντιληφθούν σύντομα πως το να κηρύττει κανείς όλα τα παιχνίδια για υπολογιστή παράνομα, χωρίς εξαίρεση, είναι κάτι που μόνο ο Ηρώδης θα τολμούσε, αν ζούσε στις μέρες μας...

CHAMPIONSHIP MANAGER

Και εδώ ελληνικό patch!



Στο χορό των ελληνικών patches δεν βρίσκεται μόνο το FIFA 2002, για το οποίο σας γράψαμε στο προηγούμενο τεύχος, αλλά και το Championship Manager, ο γνωστός manager simulator. Ο αναγνώστης μας Βίκτωρας Κραμ (s_armandos@hotmail.com) μάς γράφει σχετικά:

"Championship Manager. Μετά λύπης μου λέω ότι ελάχιστα, απειροελάχιστα, είναι τα patches γι' αυτό το παιχνίδι από ελληνικής πλευράς. Μάλιστα, κανείς δεν μπήκε στον κόπο τουλάχιστον να φτιάξει τις ομάδες της Α', Β' και Γ' Εθνικής όπως είναι τώρα... Ετσι, αποφάσισα εγώ με κάτι άλλα παιδιά να φτιάξουμε ένα site αποκλειστικά γι' αυτό το θέμα... Ηδη είναι έτοιμο το δικό μας patch, που, δυστυχώς, εξαιτίας του μεγέθους του (50MB), θα το δίνουμε σε CD... Για περισσότερες πληροφορίες: http://gcmsp.tripod.com."

Επισκεφθήκαμε κι εμείς το site, για να διαπιστώσουμε ότι, στη χαμηλή τιμή των 8 ευρώ μπορεί κανείς να αγοράσει ένα CD-ROM με το μεγέθους 50MB patch, το οποίο, σύμφωνα με τη σελίδα, περιλαμβάνει τις τελευταίες μετεγγραφές σε ελληνικές ομάδες της Α' Εθνικής (καθώς και μερικές της Β'), νέες ομάδες, όπως ΟΦΗ 94, Εργοτέλης Γ.Σ., ΠΑΝΟΜ., διορθώσεις στα ονόματα των σταδίων (π.χ. Ανω Λιόσια σε Γιάννης Παθιακάκης), νέα στάδια, ανανέωση στατιστικών των διαιτητών, ενημέρωση με τους νέους προέδρους, προπονητές και πολλές ακόμη προσθήκες και διορθώσεις. Οσοι πιστοί, λοιπόν... προσέλθετε!

SIERRA FAN GAMES

Gamers εν δράσει

Εχουμε γράψει και παλαιότερα από τη στήλη για ορισμένα fan games (παιχνίδια, δηλαδή, που είναι συνήθως ανεπίσημα sequels γνωστών τίτλων και ετοιμάζονται από gamers και όχι από εταιρείες ή επαγγελματίες του χώρου), τα οποία περιμένουμε εναγωνίως. Ωρα να δούμε τι νεότερα υπάρχουν, ξεκινώντας σε αυτό το τεύχος με τα fan games που βασίζονται σε αγαπημένες παραγωγές της Sierra:

Το Hero 6, η unofficial συνέχεια της σειράς Quest for Glory, πλησιάζει επιτέλους στα τελευταία στάδια του development. Αν όλα πάνε καλά, δεν αποκλείεται να έχουμε στα χέρια μας ένα ανέλπιστο... χριστουγεννιάτικο δωράκι! Οπως δείχνουν τα demos που κυκλοφόρησαν μέχρι τώρα, η προσπάθεια είναι ιδιαίτερα αξιόλογη, σεβόμενη μάλιστα το πνεύμα και την παράδοση των επίσημων τίτλων που κυκλοφόρησε η Sierra. (http://www.hero6.com)

Αλλο ένα fan game που βασίζεται θεματικά στη σειρά Quest for Glory είναι το Struggle for Life and Honour (http://www.sflah.com/). Το project αυτό δεν είχε δώσει σημεία ζωής για περίπου εννιά μήνες, ενώ είχαν σημειωθεί πολλές αποχωρήσεις από την αρχική ομάδα, φαίνεται, όμως, ότι σιγά-σιγά τα εναπομείναντα μέλη αρχίζουν ξανά να δραστηριοποιούνται. Οπως και νά 'χει, δεν θα πρέπει να περιμένουμε κάτι σύντομα. Η Tierra, αντίθετα, που ετοιμάζει remakes παλιών παιχνιδιών της Sierra, συνεχίζει σταθερά το development των Quest for Glory 2 και King's Quest 2 remakes, ματαίωσε, ωστόσο, το original game που σχεδίαζε με τίτλο Royal Quest, καθώς και το remake του Space Quest 2, το οποίο τελικά θα ολοκληρωθεί από άλλον fan. Περισσότερα στο http://www.tierragames.com. Στη σειρά Space Quest ετοιμάζεται από fans και sequel, Space Quest 7 δηλαδή, στη δημιουργία του οποίου συμμετέχει ως lead writer ο "πολύς" Josh Mandel, γνωστός από προηγούμενα Space Quests, καθώς και από το Freddy Pharkas (http://www.sq7.org/, ενώ αν πάτε στο http://sq7.org/release.php θα βρείτε και trailerάκι!). Τέλος, όσοι θα θέλατε να δείτε κάποτε ένα King's Quest 9, δεν έχετε παρά να επισκεφθείτε τη διεύθυνση http://www.kq9.org/, home του ομώνυμου project με υπότιτλο "Every cloak has a silver lining". Θα συνεχίσουμε, όμως, και τον Νοέμβριο με τα fan games, αφού έχουμε πάρα πολλά ακόμη να σας γράψουμε...



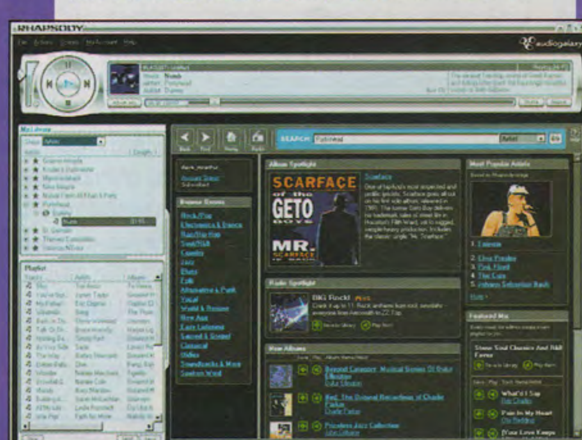




ΡΑΨΩΔΙΑ ΓΙΑ... ΛΙΓΟΥΣ

Η μετεμψύχωση του Audiogalaxy

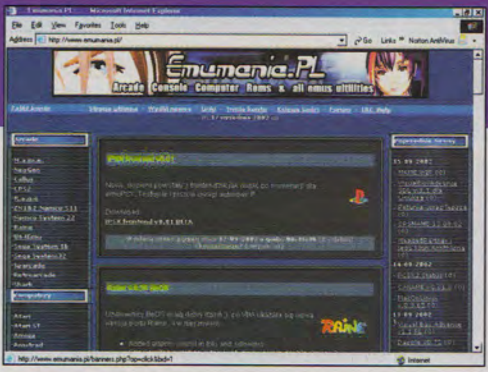
Δυσάρεστα συνεχίζουν να είναι τα νέα για τους φίλους του file sharing, καθώς οι δισκογραφικές εταιρείες συνεχίζουν το "κυνήγι" με ολοένα πιο έντονους ρυθμούς. Στο site του Napster απέμεινε μόνο μια... διαφήμιση για μπλουζάκια, ενώ πριν από λίγο καιρό υπήρχε μόνο μια επιγραφή "Napster was here" (το Napster ήταν εδώ). Το Audiogalaxy, από την άλλη, μετεξελίχθηκε σε... Rhapsody, όπως ονομάζεται ο νέος client που προσφέρει το www.audiogalaxy.com. Τα ευχάριστα σταματούν στο ότι το Rhapsody θα παρέχει πρόσβαση στα τραγούδια 17.000 δίσκων από 7.000 καλλιτέχνες. Εν συνεχεία ακολουθούν τα δυσάρεστα: Μόνο streaming audio (κομμένα τα .mp3 downloads), 10 δολάρια συνδρομή το μήνα και... διαθέσιμο μόνο σε κατοίκους ΗΠΑ για λόγους copyrights. Με απλά λόγια, τέρμα τα δίφραγκα για τους φίλους του "γαλαξιακού ήχου". Η εταιρεία, βέβαια, υπόσχεται πως θα καταβάλλει προσπάθειες ώστε στο μέλλον οι χρήστες να έχουν τη δυνατότητα εγγραφής των κομματιών σε CD, καθώς και για να επεκταθεί η υπηρεσία εκτός Αμερικής, αλλά μην περιμένετε να γίνει τίποτα στο άμεσο μέλλον. Οπως φαίνεται, κάποια πράγματα σε αυτή τη ζωή παραείναι καλά για να κρατήσουν... Τι να γίνει;



FANzine

ΟΙ ΦΙΛΟΙ ΜΑΣ ΓΡΑΦΟΥΝ

Επιστολές αναγνωστών του FANzine



Ο Νίκος μας γράφει:

Είμαι ένας αναγνώστης σας και σας δίνω μερικά sites που μπορεί να βοηθήσουν όσους χρήστες ασχολούνται με emulators και mods.
www.emumania.pl (τα πάντα για emulators)
www.jediknightii.net (τα πάντα για το Jedi Knight 2 - mods, skins, levels)
www.truematrix.maxpayneheadquarters.com (mods για το Max Payne)
www.megagames.com (patches για PC games)
www.mudboy.web3.cz [τα πάντα για Nokia (έχει και την τελευταία έκδοση του Nokia Logomanager)]

Γενικά, όποιος ψάχνει για ROMs ή ό,τι άλλο έχει σχέση με emulators, ας μου στείλει ένα e-mail στο kounabi22@yahoo.gr."

Ο Βασίλης (vasia@yellowengine.gr) μας ενημερώνει για ένα πρωτότυπο fan club του Bill Gates, που βρίσκεται στη διεύθυνση http://www.fiveanddime.net/billgatesfanclub.html.

Τέλος, ο Γιάννης Κατσαρός (nida@otenet.gr) - κατά λάθος τον ανέφερα ως "Νίκο" στο προηγούμενο τεύχος - έχει κάποιες πολύ χρήσιμες πληροφορίες για τους χρήστες του KaZaa τις οποίες μπορείτε να διαβάσετε στη στήλη "Troubleshooter".

Ευχαριστούμε τους φίλους για τις χρήσιμες πληροφορίες και περιμένουμε, όπως πάντα, και τα δικά σας e-mails για οτιδήποτε αφορά στη στήλη, στη γνωστή διεύθυνση fanzine@compupress.gr.

FANzine BITS • FANzine BITS • FANzine BITS • FANzine

➤Νέο Raine, δίχως σχόλια! Τώρα, τι θέλετε να πούμε για τον γνωστό και αγαπημένο εξομοιωτή; Αν δεν τον γνωρίζετε, θα έπρεπε να ντρέπεστε, να έχετε ήδη βρει την πέτρα κάτω από την οποία θα συρθείτε και θα κρυφτείτε για το υπόλοιπο της ζωής σας. Μοναδική ευκαιρία εξιλέωσής σας η νέα έκδοσή του, Raine v0.36, η οποία όχι μόνο παρουσιάζεται αρκετά βελτιωμένη, αλλά παρέχει και εξομοίωση νέων τίτλων, καθώς και ολοκαίνουριες, γυαλιστερές και άκρως ενδιαφέρουσες λειτουργίες. Το σημαντικότερο νέο χαρακτηριστικό της είναι η αναβαθμισμένη ηχητική υποστήριξη, τόσο σε δύο συγκεκριμένους τίτλους (Toki και Slikworm) όσο και από άποψη δυνατοτήτων - τώρα πια μπορείτε να σώσετε τον ήχο σαν ένα αρχείο WAV! Τι περιμένετε; Βιαστείτε, ειδάλλως η... κοτρόνα σάς περιμένει! Τι πάει να πει δεν ξέρετε τη διεύθυνση; Αντε, άντε: http://www.rainemu.com, και γρήγορα!

➤Επειδή μ' έχουν πιάσει οι κακίες μου (ο Κράτσας αρνήθηκε να μας πάει λούνα παρκ), αυτή η είδηση θα είναι γραμμένη ακριβώς όπως μιλάω: ψευδά. Πλόσφατα, λοιπόν, κυκλοφόλησε η πλώτη έκδοση ενός νέου εξομοιωτή, που φλοντίζει να παλουσιάσει στην οθόνη σας το μεγαλείο που κάποτε άκουγε στο όνομα Acoln Election. Αν επισκεφθείτε τη διεύθυνση http://b-em.emuunlim.com/ θα μπολέσετε όχι μόνο να κατεβάσετε την πλώτη έκδοση του εξομοιωτή B-EM, μα και να δείτε κάποια εντυπωσιακά scleenshots από παιχνίδια του - που για όσους δεν το γνωλίζουν, μοιάζουν με συνδυασμό γλαφικών από Commodole 64 και Spectlum. Δοκιμάστε τον.

➤Ε, εσύ. Ναι, εσύ εκεί, που κρατάς το περιοδικό με αυτό το περίεργο βλέμμα. Εχεις ακούσει, βρε, για το ePSXe, που σου παίζει παιχνίδια PlayStation 1 στο PC; Για το Bleem και το Conectix VGS; Ε, ακόμη και αν έχεις ακούσει, μάλλον ήρθε η ώρα να τα ξεχάσεις. Σύντομα, αν όλα πάνε καλά, θα μπορείς να παίζεις και παιχνίδια του PlayStation 2 στο PC σου! Ναι, δεν σε κοροϊδεύω! Αν εξαιρέσουμε το pcsx2, που ήδη κάνει σημαντικά βήματα προς το Metal Gear Solid 2...συγγνώμη, προς μία "λειτουργική έκδοση", εμφανίστηκε και ένας νέος εξομοιωτής, και μάλιστα open source! Το όνομά του είναι neutrino-SX 2 ή, εν συντομία, nSX2, και μάλλον οφείλεις να το επιθεωρήσεις στη διεύθυνση http://nsx2.emulation64.com. Περιμένω απόψεις.

➤Ερχεται, λοιπόν, ο Τσουρινάκης στα γραφεία, κρατώντας παραμάσχαλα έναν αρχαίο μυστικιστικό δίσκο 33 στροφών, που είχε βρεθεί στα χέρια του ύστερα από περίεργες συγκυρίες σε ένα ταξίδι. Κοιτάζει τον Κράτσα, τον Χάρη, ακόμα και τον εκδότη με απελπισμένο ύφος, ρωτώντας πού μπορεί να βρει ένα πικάπ..! Πουθενά! "Ζούμε στην ψηφιακή εποχή" του απαντούσαν. Πετάγεται, ξαφνικά, ο Κουραφαλέξαλος από μια γωνία και του δίνει στο χέρι ένα CD με το Digital Needle. Ο Τσουρινάκης τρέχει στο DTP... σκανάρει το δίσκο (!!!) και με το Digital Needle τον ακούει δίχως πρόβλημα, τροφοδοτώντας το πρόγραμμα με την ψηφιακή, σκαναρισμένη εικόνα! Από τότε, όλοι γνωρίζουμε τη διεύθυνση http://www.cs.huji.ac.il/~springer/, ενώ ο Κράτσμαν περιμένει τη στιγμή που θα μπορεί να κρατά τους δίσκους του Κόκοτα συμπιεσμένους σε JPG!

FANzine

Διαβάστε και το PDF αρχείο στο CD-ROM μας



THE 4th COMING

Θυμάστε τι σας είχα πει στο προηγούμενο τεύχος; Αυτόν το μήνα το T4C κλείνει 3 χρόνια ζωής! Πώς θα το γιορτάσουμε; Μα, φυσικά, με ένα μεγάλο αφιέρωμα. Πού είναι αυτό το αφιέρωμα; Αρκετές σελίδες πίσω από αυτή τη σελίδα του περιοδικού που διαβάζετε τώρα. Αναζητήστε το μεγάλο αφιέρωμα στα τρία χρόνια ζωής του server μας και ταξιδέψτε μαζί μας στο παρελθόν, σε ένα τουρ αναμνήσεων. Στην αναδρομή αυτή μπορείτε να διαβάσετε μία εφ' όλης της ύλης αναφορά για το T4C, με ανέκδοτο φωτογραφικό υλικό, το οποίο θα σας συγκινήσει. Επειδή είχα την ευκαιρία να γράψω το κείμενο αυτό λίγες μέρες αφότου είχα παραδώσει το αφιέρωμα του T4C, θα ήθελα να διευκρινίσω ότι τα events του Οκτωβρίου θα αναρτηθούν στις 30 Σεπτεμβρίου, στη νέα σελίδα του T4C στη διεύθυνση www.rpg.gr/T4C. Ευελπιστώ ότι μέχρι τότε θα έχουμε εγκαταστήσει και την 1.25a προκειμένου να μπορείτε όλοι να απολαύσετε τα events που θα γίνουν. Είμαι βέβαιος ότι όλοι θα ενθουσιαστείτε... Τουλάχιστον εγώ και οι συνάδελφοι GMs θα κάνουμε ό,τι περνάει από το χέρι μας!



Ετοιμαστείτε για το 3ο seraph reborn με την έκδοση 1,25! Και ποιος ξέρει, ίσως υπάρχει και συνέχεια... στα reborn ;)

HALL OF FAME

1	Rand al Thor 181	11	Maximus 164
2	Giant-DG 177	12	Adam Peerson 163
3	Hawk 173	13	Stark 162
4	SerpenT 172	14	Killer-Knight 165
5	QuickSilver 168	15	Vega 162
6	Rayne 168	16	Johny 161
7	Ishar 167	17	Jodalar 160
8	Harvester 167	18	Odin 160
9	Vindicator 166	19	NightWolf 160
10	Demarest 165	20	Hulk 159

Ξεφυλλίζοντας

Ας περάσουμε στα sites που ξετρύπωσαν για εσάς αυτόν το μήνα τα έμπειρα λαγωνικά του "PC Master":

@ www.comingsoon.net/movies/l/lotrtt.php

Μία πολύ χρήσιμη database για την επερχόμενη κινηματογραφική ταινία "Lord of the Rings: The Two Towers", που σίγουρα δεν θα αφήσει ασυγκίνητους τους περισσότερους από εσάς. Θα βρείτε, ανάμεσα στα άλλα, και μπόλικα links με φωτογραφίες από την ταινία. Αν είστε... αχόρταγοι, περιμένετε μέχρι το επόμενο τεύχος, όπου θα έχουμε να σας γράψουμε πολύ περισσότερα για την επανεμφάνιση του Αρχοντα...

@ www.kuro5hin.org/story/2002/6/21/171321/675

Η ιστορία του Audiogalaxy και μπόλικο "inside information" από έναν παλιό προγραμματιστή του. Αξίζει να διαβάσετε με προσοχή τα όσα γράφει ο Kennon Ballou, αφού αποτελούν αυτό που συνηθίζουμε να λέμε "κατάθεση ψυχής". Σε μια εποχή όπου οι communities κυνηγιούνται ανελέητα, τέτοια κείμενα αποκτούν, κατά τη γνώμη μας, ιδιαίτερη αξία.

@ www.pouet.net/

Αν είστε φίλοι της demoscene, εδώ θα βρείτε τον... παράδεισό σας! Demos, groups, parties, forum καθώς και πολύ χρήσιμα comments για κάθε demo από άλλους χρήστες που το κατέβασαν πριν από σας. Ενα από τα καλύτερα sites για όσους συνεχίζουν να πιστεύουν πως οι υπολογιστές μπορούν, ανάμεσα στα άλλα, να δημιουργούν και έργα τέχνης. Οχι μόνοι τους, φυσικά.

@ http://doom9.org/

Ασχολείστε με DVD ripping; Δεν ξέρετε αυτό το site; Ε, κάτι πρέπει να αλλάξει στη ζωή σας και σύντομα. Σταματήστε αμέσως να διαβάζετε και επισκεφθείτε το πάραυτα! Αν πάλι είστε αρχάριοι και θέλετε να ασχοληθείτε, εδώ θα βρείτε πολλά ενδιαφέροντα guides. Α, και μην ξεχνιόμαστε, ε; Ρίξτε μια ματιά και στα άρθρα του Οδυσσέα Κουράφαλου στα προηγούμενα τεύχη του περιοδικού. Σίγουρα θα σας φανούν πολύ χρήσιμα...


Επιτέλους, ήρθαν!
DUO SHOCK CONTROLLER
• Πλήρως αναλογικό • Με δόνηση
• Εκδόσεις για PSX και PS2
ΚΑΡΤΑ ΜΝΗΜΗΣ 1MB (PSX)
• 15 Block Data
PSX1 NUCLEAR PAD RACING CONTROLLER
• Έξι πλήκτρα + 2 προγραμματιζόμενα
MULTI RACING WHEEL
• Σύνδεση USB για PSX, PS2, PC!
• Με δόνηση • Τιμόνι + πεντάλ + μοχλός ταχυτήτων + χειρόφρενο!
Περιφερειακά Fire Boy: Εγγυημένη απόλαυση*
ΤΟ ΑΠΟΛΥΤΟ ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΟ!
3 σε 1!
PS2 PLAYER'S PACK 3 IN 1
• MultiTap για τέσσερα χειριστήρια
• Stand κάθετης τοποθέτησης του Playstation 2
• Τηλεχειριστήριο για DVD + θέσεις για αποθήκευση παιχνιδιών και καρτών μνήμης !
ΚΑΛΩΔΙΟ RGB SCART (PSX)
• 2 έξοδοι RCA (ήχου) • Είσοδος G-Con
* ΓΙΑ ΟΛΑ ΤΑ ΠΡΟΪΟΝΤΑ FIRE BOY ΕΓΓΥΗΣΗ ΚΑΛΗΣ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑΣ ΕΝΟΣ ΕΤΟΥΣ!
BEACON MULTIMEDIA
ΑΕΤΙΔΕΩΝ 13, Τ.Κ. 155 61 ΧΟΛΑΡΓΟΣ, ΤΗΛ. 010 6595630-5, FAX 010 6595636
Url: www.beacon.gr, E-mail: beacon@beacon.gr
Fire boy



CLANS AND LEAGUES

Η πρώτη ελληνική clan για το Eve

GREEK CORPORATION

Ενα γράμμα από το φίλο της στήλης tzellos@hotpop.com μας κίνησε, οφείλω να ομολογήσω, την περιέργεια:

"Γεια χαρά, σας διαβάζω εδώ και πολλά χρόνια και δεν έχω χάσει ούτε τεύχος σας. Θα ήθελα να σας γνωστοποιήσω την κυκλοφορία του παιχνιδιού EVE: The Second Genesis, το οποίο είναι massively multiplayer on-line game και το πρώτο ελληνικό corporation αυτού www.greekcorp.tk. Σας ζητάω ένα preview του παιχνιδιού για να γνωστοποιηθεί στην Ελλάδα. Τώρα θα νομίζετε ότι κάνω διαφήμιση στο corp, αλλά ρίξτε μια ματιά στο www.eve-online.com και θα καταλάβετε. Συνεχίστε την καλή δουλειά."



Το Eve

Αυτή τη στιγμή το Eve βρίσκεται ακόμα σε στάδιο beta testing, ενώ αναμένεται να είναι έτοιμο για κυκλοφορία μέσα στο φθινόπωρο. Πρόκειται για ένα on-line space strategy/RPG, με όλα εκείνα τα στοιχεία που συναρπάζουν τους φίλους του είδους: Trading, ανοικτός κόσμος, δυνατότητα advancement με διάφορους τρόπους, ανάλογα με το πώς ξοδεύει κανείς τα χρήματα που κερδίζει (ανέβασμα skills, εξοπλισμός διαστημόπλοιου κ.λπ.), εξερεύνηση, λαθρεμπόριο, μάχες. Οι παίκτες μπορούν να οργανώνονται σε ομάδες και στη συνέχεια να φτιάχνουν διαστημικούς σταθμούς, να μάχονται ενάντια σε άλλες ομάδες με σκοπό τη συλλογή περισσότερων resources ή να αφοσιωθούν στο εμπόριο φτιάχνοντας τη μεγαλύτερη διαστημική εταιρεία στο σύμπαν! Τα γραφικά είναι πολύ προσεγμένα, ενώ υπάρχουν και διαφορετικές φυλές με τα δικά τους, ξεχωριστά χαρακτηριστικά.

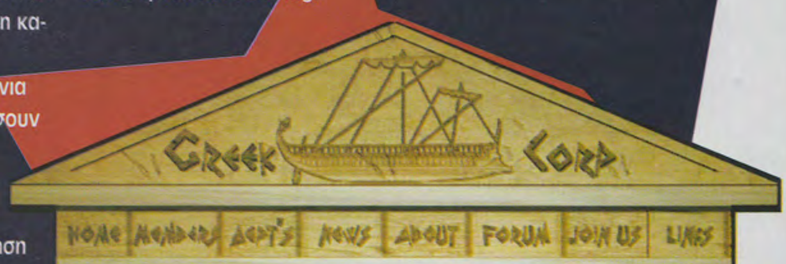
Το site της Greek Corporation

Ας αφήσουμε τα ίδια τα μέλη της Greek Corporation να περιγράψουν το background της clan τους:

"Αρκετές χιλιετίες μετά την καταστροφή της πύλης της Eve, μία ομάδα νεαρών ανθρώπων θέλει να ανακαλύψει την προέλευσή της. Για να το πετύχει αυτό, πρέπει να βρει στοιχεία από τις ρίζες της, ψάχνοντας στους χαμένους πολιτισμούς της Γης. Επειτα από πολύ ψάξιμο, η ομάδα βρήκε ένα data-crystal, που περιείχε μία αρχαία φωτογραφία κι ένα κείμενο γραμμένο σε μια πολύ παλιά γήινη γλώσσα. Μία πλήρης ανάλυση του κειμένου ξεκλείδωσε το μυστήριο που κρυβόταν σε αυτό... Τώρα μία και μόνη λέξη καθοδηγεί τις ζωές των μελών της ομάδας: 'ΕΛΛΑΔΑ'.

Οπως οι αρχαίοι Ελληνες εξερεύνησαν τη Γη χιλιάδες χρόνια πριν, έτσι κι αυτοί δίνουν τώρα μια υπόσχεση: Να εξερευνήσουν τον κόσμο της Eve, στο όνομα της δημοκρατίας και της ελευθερίας για όλη την ανθρωπότητα. Ετσι, για να τιμήσουν την πατρίδα των προγόνων τους, δημιούργησαν την Greek Corporation, μια οργάνωση με μόνο στόχο της την εξερεύνηση του σύμπαντος..."

Στο site των παιδιών θα βρείτε περισσότερες πληροφορίες για το ρόλο της Corporation στον κόσμο του παιχνιδιού, διάφορες "δουλειές" που αναλαμβάνει (μην πάει το μυαλό σας στο πονηρό, πειρατεία και συμβόλαια θανάτου απαγορεύονται διά ροπάλου), forum, καθώς και τις τελευταίες ειδήσεις που αφορούν στο site. Ηγετικά στελέχη της Greek Corporation είναι οι Themis "EreB" (CEO), Chris "Isildur" (Exploration Chief) και Nick "PoWeRsLaVe" (Military Chief). Μπράβο τους για την προσεγμένη δουλειά και καλό space adventuring!



FANzine



GAMER ΤΟΥ ΜΗΝΑ

BILL: Οι περιπέτειες ενός Έλληνα φοιτητή στη Γερμανία

Διαφορετική από τις άλλες είναι η συνέντευξη αυτού του μήνα, όπως θα διαπιστώσετε ευθύς αμέσως.

Πριν από λίγο καιρό λάβαμε το ακόλουθο e-mail από έναν αναγνώστη μας, τον Bill, ο οποίος ευαισθητοποιήθηκε από το αφιέρωμά μας στην πειρατεία:

"Σκέφτομαι ότι ίσως σας ενδιαφέρει η άποψη ενός φοιτητή στη Γερμανία (τεχνικός πληροφορικής), ο οποίος μεγάλωσε στην Ελλάδα (Ρόδο) και γνώρισε το γερμανικό νόμο στα 18 του (τώρα είμαι 20). Αν θέλετε, θα μπορούσα να δώσω μια συνέντευξη μέσω Διαδικτύου."

Συμφωνήσαμε και ιδού τι μας είπε ο φίλος (όπως καταλαβαίνετε, δεν είναι δυνατόν να σας δώσουμε το πλήρες ονοματεπώνυμο ή να δημοσιεύσουμε φωτογραφίες του):

PC Master: *Πώς άρχισε η περιπέτειά σου;*

Bill: Ετυχε μια μέρα να μην έχω εισιτήριο μαζί μου για τα μέσα μεταφοράς στο Βερολίνο. Και από πάνω δεν είχα το διαβατήριο ή κάποιο χαρτί. Γυρνούσα από το σπίτι μιας γκόμενας, στην οποία πήγα να αφήσω CDs και να της φτιάξω το PC.

Ετυχε, λοιπόν, να μπω σ' ένα βαγόνι μόνος μου και ξαφνικά μπήκε κι ένας ελεγκτής. Με έπιασε χωρίς χαρτιά και μου λέει: "θέλω να εξετάσω την τσάντα σου". Λέω κι εγώ "Ο.Κ., ρε μάγκα" και με πήγε σε ένα γραφείο εκεί πέρα...

Ας πάμε λίγο πίσω, όμως... Για να βοηθήσω την κοπέλα, πήρα μαζί μου 5-6 CDs από δικές μου επιλογές με προγράμματα, MP3, εικόνες και βιντεοκλίπ, MAME utilities, Windows 98 και Millennium. Φεύγοντας, είχα μαζί μου 2 CDs μουσικής, από τα οποία το ένα ήταν κόπια δική μου, την οποία είχε πάρει από μένα άλλη μέρα. Και από τα 5-6 CDs είχα πάρει ένα πίσω, το οποίο, αν θυμάμαι καλά, είχε μέσα net programs cracks, κωδικούς Windows, MP3, το Nero, MP3 players και κάτι άλλα που δεν θυμάμαι. Πάντως, σίγουρο ήταν πως ό,τι υπήρχε μέσα, διέθετε και αντίστοιχο pass ή crack...

PCM: *Και τι συνέβη μετά; Σου έκανε έρευνα ο ελεγκτής;*

Bill: Ε, αφού είδε την τσάντα, για να μην τα πολυλογώ, έλεγξε και κάτι άλλα στοιχεία και ύστερα από κάποιες ερωτήσεις, μού είπε να πάμε σπίτι μου και να κάνουν έλεγχο, αφού πρώτα ήρθε κι ένας αστυνομικός με μια αστυνομικίνα... Και, μέσα σε μια κλουβίτσα, πήγαμε μέχρι το σπίτι, έλεγξαν, έψαξαν το δωμάτιό μου, μέχρι και το πάπλωμα σήκωσαν... Μετά, βέβαια, δεν το έφτιαξαν καν, το άφησαν όπως ήταν. Και όλα αυτά για τις κόπιες. Ευτυχώς, που ό,τι άλλο είχα σπίτι ήταν original. Είχα κι ένα αντιγραφικό CD Writer, το οποίο είχα πάρει το πρωί και ήταν μέσα σε μια τσάντα σχολική, την οποία δεν άνοιξαν... Ολα αυτά, ξέχασα να πω, πως τα είχα φέρει από Ελλάδα, όπως και το PC. Ομως, το παλιό αντιγραφικό το είχα πουλήσει πριν από λίγο (ένα Philips διπλής εγγραφής), ενώ το καινούριο το πήρα και το άφησα στην τσάντα του σχολείου (μάθαινα γερμανικά τότε).


Gut und Böse



PCM: *Σου έκαναν δικαστήριο;*

Bill: Μετά με πήραν στο Τμήμα για κατάθεση και έλεγχο στοιχείων και με κράτησαν εκεί μέχρι την άλλη μέρα το βράδυ. Ελεγξαν τα πάντα, κάτι που φάνηκε από τη δίκη που έγινε την επόμενη ημέρα και τα όσα είπαν εκεί. Καλά, το κλουβί μιλάμε πως ήταν σπέσιαλ, μέχρι κουμπί με λέιζερ είχε για να φωνάξεις, αν ήθελες κάτι...

Με έσωσε η μικρή μου ηλικία. Και αν είχα δηλωθεί κιόλας, δηλαδή αν είχα πάει σε αστυνομικό Τμήμα και είχα κάνει χαρτιά που να λένε ότι μένω στο τάδε σπίτι, δεν θα με κρατούσαν καν, απλώς θα γινόταν η δίκη.

Η όλη φάση έγινε περίπου 12 μέρες πριν από την Πρωτοχρονιά. Και άσε που ο εισαγγελέας ήθελε να μου απαγορεύσει τη χρήση PC (χεχε... χρήση keyboard είχε πει) για ένα εξάμηνο...

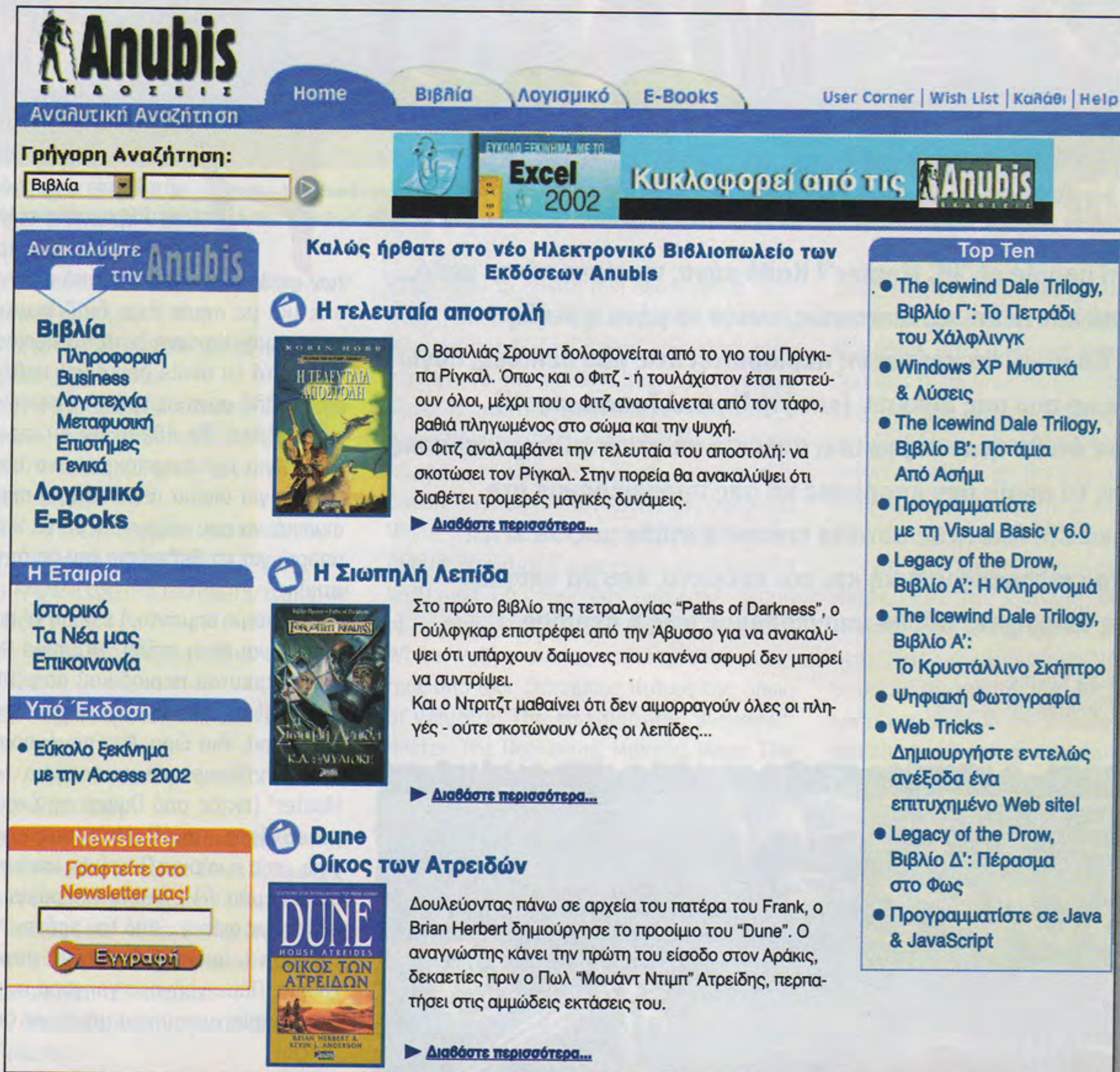
PCM: *Σε άφησαν ελεύθερο τελικά;*

Bill: Με άφησαν, αλλά κάτω από το σπίτι μου για καμιά βδομάδα περνούσε συχνά περιπολικό, το οποίο μερικές φορές σταματούσε πιο πέρα! Πάντως, εγώ δεν έχω σταματήσει να χτυπάω και κόπιες και να πουλάω... DSL ολέ...

Well, έχω την εντύπωση πως η γερμανική αστυνομία και οι δικαστές δεν θα είναι το ίδιο επιεικείς την επόμενη φορά. Μπορεί να μην έχουν εκεί νόμο για "απαγόρευση παιγνίων", αλλά σίγουρα δεν χαρίζουν κάστανα σε όσους κάνουν άλλου είδους παιχνίδια με το νόμο!

www.anubis.gr

Αγοράστε τα αγαπημένα σας βιβλία από το site της Anubis



Το πρώτο ελληνικό βιβλιοπωλείο on-line

μόνο ένα click μακριά σας!

Anubis ΕΚΔΟΣΕΙΣ

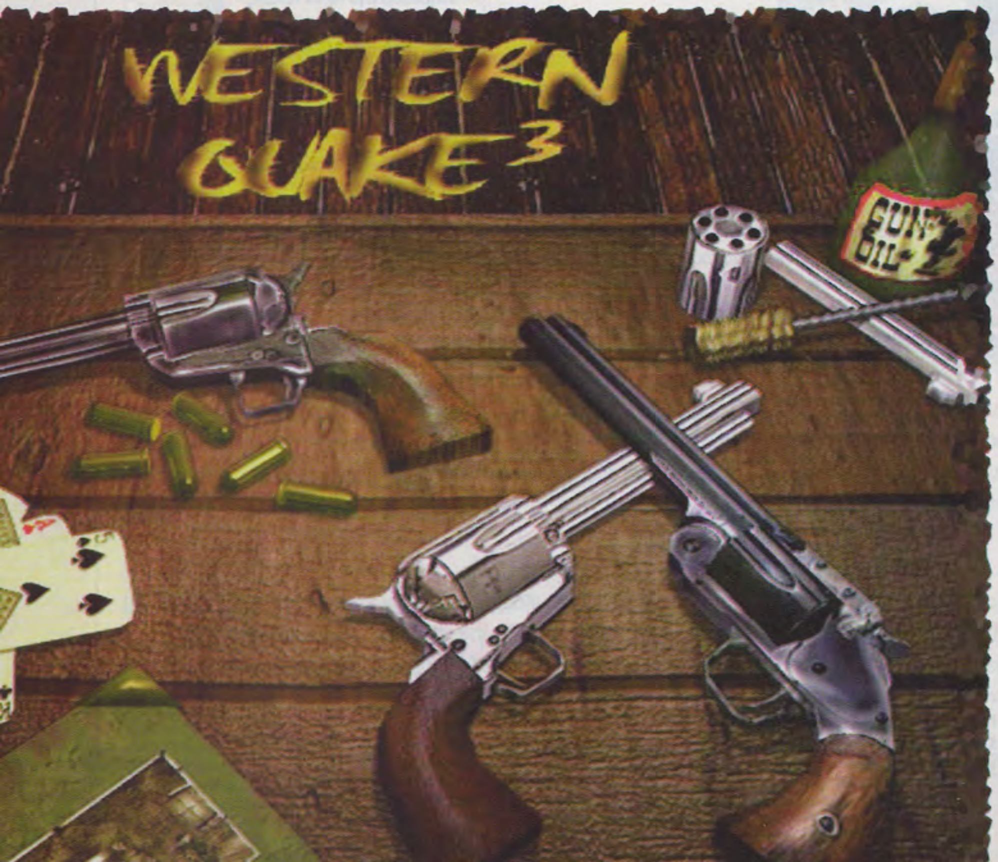
Γραφεία: Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, τηλ.: 010-9238672, fax: 010-9216847
Κεντρική διάθεση - Βιβλιοπωλείο: Σουλτάνη 17, 106 82 Αθήνα, τηλ.: 010-3801487, fax: 010-3841095
Web site: www.anubis.gr, **e-mail:** anubis@compupress.gr

ΕΝΑΝ ΧΡΟΝΟ ΜΑΖΙ!

Αγάπη, φροντίδα και moding!

Hello, good people of "PC Master"! Καλό μήνα, να είστε πάντα καλά... και τα λοιπά και τα λοιπά. Δυστυχώς, αυτόν το μήνα η στήλη "MODified Gaming" θα πρέπει να περιοριστεί στις δύο σελίδες, λόγω του Full Game που σας δίνουμε (κοτζάμ Unreal Tournament!). Θεωρήσαμε ότι θα ήταν κομματάκι ανούσιο να γίνονται παρουσιάσεις παιχνιδιών, τα οποία δεν μπορούμε να σας προσφέρουμε στο συνοδευτικό CD! Οπότε σε αυτό το τεύχος η στήλη μας θα είναι περισσότερο ειδησεογραφική και στο επόμενο, που θα υπάρχει διαθέσιμος χώρος στο CD, θα επανέλθουμε στις 6 σελίδες.

Νίκος DuMmWiaM Κόντης
DuMmWiaM@otenet.gr

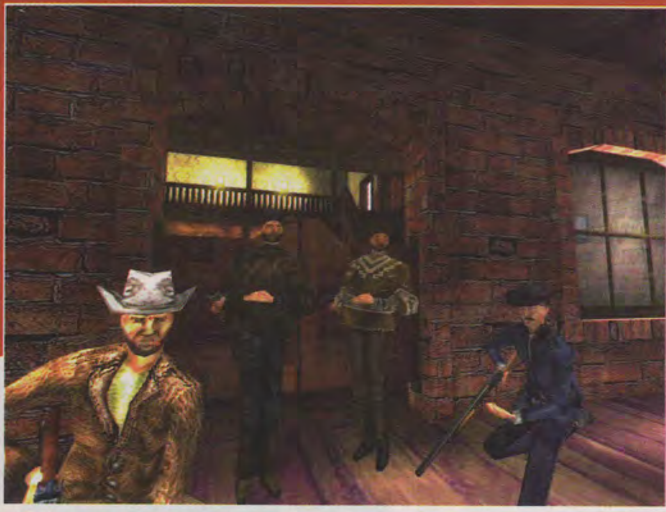


Η σημαντικότερη είδηση αυτόν το μήνα είναι η φοβερή ανταπόκριση που βρίσκει η στήλη από όλους εσάς. Ο αριθμός των mails που λαμβάνω από αναγνώστες σχετικά με mods έχει διπλασιαστεί και σαν να μην έφτανε αυτό, τα περισσότερα από αυτά τα mails δεν είναι απλές απορίες, αλλά συνεισφορά στα περιεχόμενα της στήλης. Θα ήθελα να ευχαριστήσω όλους για την ανταπόκριση, να σας προτρέψω για ακόμα περισσότερα mails και, φυσικά, να σας υποσχεθώ ότι θα κάνω ό,τι μπορώ για να βελτιώσω την ποιότητα της στήλης.

Η δεύτερη σημαντική είδηση γι' αυτόν το μήνα είναι ότι η στήλη "MODified Gaming" του λατρευτού περιοδικού σας "PC Master" κλείνει έναν χρόνο ζωής! Πέρυσι, τέτοια μέρα, ίδια ώρα, ένα πανέμορφο κουκλί γεννήθηκε στα μαιευτήρια του "PC Master" (εκτός από Dungeons έχουμε και μαιευτήρια... αμέ!). Μπαμπάς και μαμά εγώ, μαία ο κύριος Πατρίκος και νονός (το είδωλό μου :P) ο Vantor! Κεράκια δεν θα σβήσουμε φέτος... Από του χρόνου.

Αρκετά, όμως, διότι θα με πάρουν τα ζουμιά. Πάμε γρήγορα-γρήγορα στην ειδησεογραφία αυτού του μήνα, να δούμε τι παίζει!

▼ Ο αναγνώστης και φίλος της στήλης Tomas μπήκε στον κόπο να μου στείλει μια λίστα με links από Modifications για διάφορα παιχνίδια, με τα οποία δεν έχω ασχοληθεί καθόλου από τότε που υφίσταται η στήλη. Η δουλειά που έχει κάνει είναι πολύ καλή και είμαι σίγουρος ότι θα τον ευχαριστείτε και θα τον θυμάστε στις προσευχές σας, όπως κάνω κι εγώ κάθε βράδυ :). Επειδή τα links είναι πάρα πολλά, σε αυτό το τεύχος θα δημοσιεύσω μόνο αυτά για mods του παλιού, καλού και διαστημικού HOMEWORLD. Απολαύστε τα:



Western Quake: Ενα mod για το Quake 3. Πιθανότατα θα το βρείτε στο επόμενο τεύχος του "PC Master". Αντε, τυχερούληδες.



Η κεντρική οθόνη του Mage: The Ascension. Οπως βλέπετε, το παιχνίδι αλλάζει αρκετά.

- http://mods.firstones.com/homeworld/news.shtml - Babylon 5 Mod
- http://www.b5mods.com/site/news.htm - Many Babylon 5 Mods
- http://www.tgu.org.uk/users/darkage/index.html - Another Babylon 5 Mods
- http://www.tgu.org.uk/users/mofas/ - Babylon 5 mods
- http://www.strategyplanet.com/homeworld/stvsw/sth/ - StarTrek
- http://www.tgu.org.uk/users/trek-hw/ - Star Trek
- http://www.tgu.org.uk/users/spuppy/ - Star Trek
- http://www.tgu.org.uk/users/swfa/ - Star Wars
- http://www.modfactory.net/swmods/swr.htm - Star Wars
- http://www.strategyplanet.com/homeworld/starwarsep1/ - Star Wars Episode 1
- http://www.strategyplanet.com/homeworld/fleetaction/ -Wing Commander
- http://www.strategyplanet.com/hwfreespace/main.htm - Freespace
- http://bsgcolonialshipyard.com/index.htm - Galactica
- http://dynamic2.gamespy.com/~homeworld/links.php - Γενικό site με links κ.ά.

Και πάλι σε ευχαριστούμε, Tomas.

Το έχω πει αρκετές φορές και θα το ξαναπώ άλλες τόσες μέχρι να το καταλάβετε όλοι! Το NeverWinter Nights είναι φοβερό, είναι υπέροχο, είναι απίστευτα πρωτικό, όμως ΔΕΝ είναι το πρώτο παιχνίδι που εισήγαγε αυτού του είδους την multiplayer εμπειρία σε PC game, δηλαδή τη δυνατότητα για Dungeon Master. Ο πρώτος διδάξας της επιλογής αυτής ήταν το Vampire The Masquerade: Redemption, το οποίο προ δύο ετών ήταν το πρώτο που είχε κάποια αντίστοιχη επιλογή multiplayer όπως αυτή του NeverWinter Nights. Βέβαια, δεν ήταν τόσο εξελιγμένο όσο το NWN, ήταν όμως αρκετά καλό. Γι' αυτό το φανταστικό παιχνίδι (το οποίο είχε περάσει απαρατήρητο) έχει κυκλοφορήσει εδώ και πολύ καιρό ένα modification, βασισμένο στον κόσμο της εταιρείας White Wolf (εκδίδει και το P&P RPG), με το όνομα World of Darkness ή εν συντομία WOD mod. Για όσους δεν γνωρίζουν, World of Darkness είναι ο κόσμος της εταιρείας White Wolf, ο οποίος περιλαμβάνει αρκετούς από τους διάσημους τίτλους της, όπως οι Vampire: The Masquerade, Werewolf, Hunter: The Reckoning, Mummy, Mage: The Ascension και Changeling.

Το WOD mod βρίσκεται στην έκδοση 1.02 (από τον Οκτώβριο του 2001) και, δυστυχώς, από τότε δεν υπάρχει κανένα νεότερο. Παρόλ' αυτά η δουλειά που έχουν κάνει οι δημιουργοί του είναι καταπληκτική και πιστεύω ότι θα ενθουσιάσει όλους όσοι ασχολούνται με αυτό το παιχνίδι. Το link της σελίδας του WOD mod είναι το: http://www.planetvampire.com/wodmod/ όπου θα βρείτε ό,τι χρειάζεστε για να απολαύσετε αυτό το modification. Μην παραλείψετε να επισκεφτείτε και τα mods για το Vampire, Werewolf, Mage the Ascension, Wraith και Changeling, τα οποία συμπληρώνουν το World of Darkness (θα τα βρείτε σε ένα link αριστερά). Happy hunting.

Ο κύριος D@rk Blu3 (Dark Blue) είναι ο δημιουργός ενός plug-in (κάτι σαν mod) για το πασίγνωστο RPG Elder Scrolls: Morrowind. Το plug-in εισάγει αρκετές αλλαγές στο γνωστό RPG: δύο νέες κλάσεις (Summoner και Telepathist), τρεις νέες races, τους Noldor, Dwarf και Druids, ένα νέο potion, το Holy Grail, τα τρία βιβλία Lord of the Rings στη Library of Vinec και, τέλος, δύο νέα rings (ένα εκ των οποίων είναι το The One Ring από τον Tolkien). Το αρχείο είναι διαθέσιμο προς downloading από το www.GameWeb.gr. Για όσους ενδιαφέρονται, το e-mail του D@rk Blu3 είναι το: helllock2001@hotmail.com. Εύγε, νέε μου...

Το Jedi Knight II ήταν ένα από τα καλύτερα FPS της χρονιάς, που συνδύαζε απίστευτα γραφικά, άψογη μεταφορά του Star Wars και μοναδική μάχη με Light Sabers (τα σπαθιά των Jedi). Ομως, όσο καλό και απλό κι αν φαίνεται το παιχνίδι στο single player, στο multiplayer κομμάτι του προκλήθηκε ένα πολύ μεγάλο πρόβλημα. Οι μάχες με τα sabers δεν περιείχαν το στοιχείο της πρόκλησης, ήταν βαρετές και κούραζαν τους παίκτες. Ετσι, μια ομάδα παικτών-προγραμματιστών αποφάσισαν να αλλάξουν το ρουν της ιστορίας και να δημιουργήσουν ένα modification για το Jedi Knight II: Jedi Outcast, το ProMod, το οποίο θα δίνει τη δυνατότητα στους παίκτες του multiplayer να απολαμβάνουν πιο σοβαρές και ρεαλιστικές μάχες με sabers! Για καλή σας τύχη, το mod είναι πολύ μικρό και μπορείτε να κατεβάσετε την τελευταία έκδοσή του (beta 2) από αυτό το link: http://www.jediknightii.net/files/index.php?link=file&id=902. May the force be with Kladis..., ε with you, I mean.

Αυτά ήταν τα νέα για το μήνα που μας πέρασε! Περιμένω με αγωνία τα mails σας για περισσότερο feedback. Τον επόμενο μήνα η στήλη μας θα είναι και πάλι εξασέλιδη, οπότε αναμείνατε καταιγισμό από modifications. Μέχρι τότε, κάντε υπομονή...

Utopia

Επιμέλεια: Μίλτος Κύρκος, Νίκος Κόντης

Καλωσορίσατε στη μηνιαία... Ουτοπία μας! Αυτόν το μήνα θα διαβάσετε τα νέα για την GenCon αλλά και το pre release tournament του νέου set του Magic με τίτλο Onslaught. Θα ενημερωθείτε, επίσης, για το ολοκαίνουριο expansion του Vampire: The Masquarade, καθώς και για το πώς μπορείτε να μάθετε κι εσείς... τη γλώσσα των Elves! Πολλά είναι και τα νέα προϊόντα που θα σας παρουσιάσουμε, όπως το περιβόητο Epic Level Handbook. Ας μη χρονοτριβούμε, λοιπόν. Αφήστε τη φαντασία σας ελεύθερη και... φύγαμε!

ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΕΣ ΣΤΟ ΔΑΣΟΣ

ΝΕΟ ΕΠΙΤΡΑΠΕΖΙΟ ΑΠΟ ΤΗΝ ΚΑΪΣΣΑ

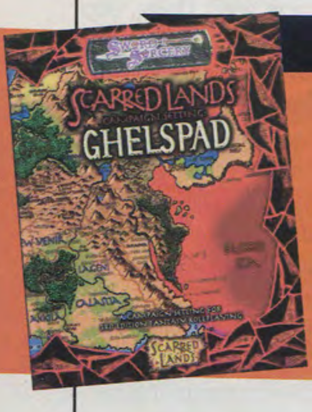
Τι συμβαίνει όταν ο κυνηγός γίνεται κυνηγημένος; Στο "Περιπέτειες στο Δάσος" ο ένας παίκτης παίρνει το ρόλο των κυνηγών και των ξυλοκόπων και ο άλλος το ρόλο των αλεπούδων και των αρκούδων και κυνηγάνε ο ένας τον άλλο! Αρχικά, το δάσος είναι ήρεμο. Καθώς, όμως, το παιχνίδι εξελίσσεται, το δάσος ξυπνά και το κυνήγι καταστρέφει τη γαλήνη. Οι ξυλοκόποι ανοίγουν μονοπάτια για να δημιουργήσουν χώρους για τους κυνηγούς και οι αρκούδες χρησιμοποιούν αυτούς τους χώρους για να εντοπίσουν τους κυνηγούς και τους ξυλοκόπους. Οι δύο πλευρές είναι ισορροπημένες, με την τύχη να κυριαρχεί στο ξεκίνημα, αλλά την πονηριά να κερδίζει στο τέλος. Καλό κυνήγι! Το "Περιπέτειες στο Δάσος" είναι ένα επιτραπέζιο παιχνίδι για 2 παίκτες ηλικίας 8+. Μέση διάρκεια παιχνιδιού: 40 λεπτά. Το παιχνίδι είναι στα ελληνικά.

Ενα προϊόν της Κάισσα.



Τιμή: € 14,99 — **Διάθεση Κάισσα**

CAMPAIGN SETTING: GHELSPAD



ΕΠΙΤΕΛΟΥΣ, ΕΦΤΑΣΕ!

Το θρυλικό και πολυαναμενόμενο campaign setting Ghelspad στα Scarred Lands κατέφθασε. Πρόκειται για ένα massive hardcover, 250 σελίδων βιβλίο, στο οποίο γίνεται εκτενής αναφορά στην ήπειρο του Ghelspad, τη μοναδική ήπειρο που έχει επηρεάσει τόσο πολύ την ιστορία των Scarred Lands. Η χώρα των αυτοκρατοριών, της ξεχασμένης μαγείας και των ατελείωτων μυστηρίων, επιτέλους, αποκτά σάρκα και οστά. Στις σελίδες του βιβλίου γίνεται αναφορά στους θεούς του Ghelspad, στην ιστορία, στα έθνη, στις μεγαλύτερες πόλεις και τις σημαντικότερες περιοχές ενώ τέλος, υπάρχουν και αρκετές Prestige Classes για όλους τους επίδοξους adventurers.

Ενα προϊόν της Sword & Sorcery.

Τιμή: € 30,00 — **Διάθεση Fantasy Shop**

EPIC LEVEL HANDBOOK

ΓΙΑ D&D ΠΑΙΚΤΕΣ ΜΕ... ΑΝΕΚΤΙΚΟ DM!

Το "Epic Level Handbook" περιέχει όλα όσα χρειάζεστε για να περάσουν οι χαρακτήρες σας το 20ό επίπεδο εμπειρίας και να συνεχίσουν να ανεβαίνουν επίπεδα πέρα από αυτό. Επίσης, θα βρείτε επικά μαγικά αντικείμενα, επικά τέρατα, συμβουλές για το πώς να δημιουργήσετε και να παίξετε σε ένα επικό campaign, καθώς και στατιστικά επικών NPCs από τους κόσμους του Greyhawk και των Forgotten Realms. Για να χρησιμοποιήσει αυτό το βιβλίο ο Dungeon Master χρειάζεται, επίσης, το "Player's Handbook", το "Dungeon Master's Handbook" και το "Monster Manual". Οι παίκτες χρειάζονται μόνο το "Player's Handbook". Το βιβλίο είναι στ' αγγλικά.

Τιμή: € 48,00 — **Διάθεση Κάισσα**

Ενα προϊόν των Wizards of the Coast.



MECHWARRIOR: DARK AGES

ΜΙΝΙΑΤΟΥΡΕΣ ΓΙΑ ΟΛΟΥΣ



Το MechWarrior: Dark Age είναι ένα παιχνίδι που μπορεί να παιχτεί οπουδήποτε, μέσα σε λίγα λεπτά αφότου ανοίξετε το κουτί. Κάθε φιγούρα είναι πάνω σε έναν μοναδικό δίσκο μάχης που έχει τυπωμένες όλες τις πληροφορίες που θα χρειαστείτε στο παιχνίδι - δεν χρειάζεται πλέον να κοιτάτε σε βιβλία με κανόνες ή πίνακες! Οι κανόνες είναι απλοί, αλλά επιτρέπουν πολύπλοκες στρατηγικές. Το MechWarrior: Dark Age κυκλοφορεί σε δύο συσκευασίες: το Starter Set, που περιέχει 8 τυχαίες συναρμολογημένες και βαμμένες πλαστικές μινιατούρες (1 Mech, 2 οχήματα και 5 μονάδες πεζικού), ένα βιβλίο με τους κανόνες (στ' αγγλικά), ένα φυλλάδιο με τις φράξιες, μία καρτέλα με τους ειδικούς εξοπλισμούς (στ' αγγλικά), έναν ευλύγιστο χάρακα, αυτοκόλλητα αναγνώρισης και 3 ζάρια, και στο Booster που περιέχει 4 τυχαίες συναρμολογημένες και βαμμένες πλαστικές μινιατούρες (1 Mech, 1 όχημα και 2 μονάδες πεζικού).

Ενα προϊόν των Wiz Kids.

Τιμή: Starter € 26,00, Booster: € 12,99. | Διάθεση Κάισσα

POWER OF THE JEDI SOURCEBOOK

ΝΕΟ ΒΙΒΛΙΟ ΓΙΑ ΤΟ STAR WARS



Το "Power of the Jedi" περιέχει:

- Νέες δεξιότητες για τους Jedi, τεχνικές, εξοπλισμούς, οχήματα και διαστημόπλοια
- Συμβουλές για το πώς να παίξετε Jedi ήρωες
- Την ιστορία των Jedi και του κώδικα των Jedi
- Νέες προνομιούχες κλάσεις, όπως τον Πολεμιστή της Δύναμης και τον Jedi θεραπευτή
- Πλάσματα που χρησιμοποιούν τη Δύναμη, εξωγήινους και αρχέτυπα χαρακτήρων
- Τις παραδόσεις των Jedi στις διάφορες εποχές και στατιστικά για δεκάδες χαρακτήρες

Για να χρησιμοποιήσουν οι παίκτες και ο GM αυτό το βιβλίο θα χρειαστούν το "Star Wars Roleplaying Game Revised Core Rulebook". Το βιβλίο είναι στ' αγγλικά.

Ενα προϊόν των Wizards of the Coast.

Τιμή: € 36,00 | Διάθεση Κάισσα

STRONGHOLD BUILDER'S GUIDEBOOK

ΑΠΟΡΘΗΤΑ ΦΡΟΥΡΙΑ ΓΙΑ D&D



Οι ήρωες χρειάζονται απόρθητα φρούρια να κατακτήσουν, θαυμαστούς πύργους να εξερευνήσουν και επιβλητικά κάστρα να προστατεύσουν. Στο "Stronghold Builder's Guidebook" θα βρείτε κανόνες και συμβουλές για να σχεδιάσετε οχυρωμένα κτήρια οποιουδήποτε τύπου αλλά και:

- Περισσότερα από 150 νέα μαγικά αντικείμενα
- Περισσότερες από 20 μαγικές ενισχύσεις για τους τοίχους των οχυρώσεων
- Κανόνες για μαγικές πύλες, κινητά φρούρια και δημιουργία παγίδων
- Πέντε έτοιμα κάστρα μαζί με τους χάρτες τους

Για να χρησιμοποιήσουν αυτό το βιβλίο ο DM και οι παίκτες θα χρειαστούν, επίσης, το "Player's Handbook". Το βιβλίο είναι στ' αγγλικά.

Τιμή: € 26,40 | Διάθεση Κάισσα

Ενα προϊόν των Wizards of the Coast.

TRADITION BOOKS: HOLLOW ONES

YOU ARE THE MAGE!



Ανάμεσα στους Mages, οι Hollow Ones είναι οι πιο απόμακροι. Χαμένοι στο ναρκισσισμό και στη σιγουριά για τον εαυτό τους, πορεύονται στον κόσμο μη δίνοντας σημασία σε κανέναν και σε τίποτα. Δεν θέλουν την αναγνώριση κανενός και δεν θέλουν κανείς να τους κάνει κουμάντο. Οι άλλοι Mages τους αποπαίρνουν και τους αποφεύγουν, γιατί τους θεωρούν ανώριμους και τελειωμένους. Ομως, η πραγματικότητα είναι διαφορετική. Οι Hollow Ones διαθέτουν ένα τεράστιο δίκτυο συνδέσμων, οι δυνάμεις τους είναι υποτιμημένες και σίγουρα δεν είναι τόσο ασήμαντοι όσο θέλουν να δείχνουν! Αντέχετε, άραγε, να ανακαλύψετε τα μυστικά τους;

Ενα προϊόν της White Wolf.

Τιμή: € 19,20 | Διάθεση Fantasy Shop

VAN RICHTENS ARSENAL
VOLUME I
ΤΟ ΟΠΛΟΣΤΑΣΙΟ ΤΟΥ RAVENLOFT



Ο κόσμος του Ravenloft υπό την αιγίδα της Sword & Sorcery και του εξειδικευμένου στούντιό της, Arthaus, συνεχίζει να μεγαλώνει...αργά και βασανιστικά. Η ομίχλη του απλώνεται πάνω από την 3rd Edition και τα πέπλα μυστηρίου σκεπάζουν τους πάντες και τα πάντα. Το Van Richtens Guide to Arsenals περιγράφει αναλυτικά όλα τα αντικείμενα, ξόρκια, οργανισμούς, κόλπα και μεθόδους που μπορείτε να εφαρμόσετε, ούτως ώστε να επιβιώσετε στον κόσμο της ατελείωτης νύχτας του Ravenloft. Απευθύνεται τόσο σε παίκτες όσο και DMs, καθώς είναι γεμάτο συμβουλές επιβίωσης ενάντια στις λεγεώνες της νύχτας. Ισως τελικά με τη βοήθεια του βιβλίου να επιβιώσετε...

Ενα προϊόν της Sword & Sorcery.

Τιμή: € 30,00 | **Διάθεση Fantasy Shop**

TIME OF TUMULT
Η ΩΡΑ ΤΗΣ ΚΡΙΣΗΣ



Ο κόσμος του Exalted μήνα με το μήνα γίνεται όλο και πιο πλούσιος. Τα βιβλία που είναι βασισμένα στο καταπληκτικό RPG της White-Wolf καταφθάνουν το ένα μετά το άλλο και τα ράφια των Fantasy Shop γεμίζουν ασφυκτικά. Το τελευταίο βιβλίο της σειράς, το "Time of Tumult", περιέχει 3 καταπληκτικές περιπέτειες στον κόσμο των Exalted. Στην πρώτη περιπέτεια (The Invisible Fortress) οι ήρωες θα αντιμετωπίσουν την πρόκληση της εξερεύνησης ενός οχυρού από την Πρώτη Εποχή, στη δεύτερη (Spirit Exiles) θα πρέπει να δράσουν ως αντιπρόσωποι και διπλωμάτες ενός water dragon και στην τελευταία και καλύτερη περιπέτεια θα πρέπει να προστατέψουν τον κόσμο από μια παράξενη φυλή "εξωγήινων", η οποία απειλεί τους πάντες. Αντέχετε τόση δράση ή προτιμάτε να πάτε για ύπνο;

Τιμή: € 24,00 | **Διάθεση Fantasy Shop**

Ενα προϊόν της White Wolf.

BOOK OF CHALLENGES
ΠΡΟΚΛΗΣΕΙΣ ΓΙΑ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΚΟΥΣ DMs



Η μεγαλύτερη απειλή για μία ομάδα ηρώων είναι ένα πανούργος Dungeon Master. Το "Book of Challenges" είναι γεμάτο με ιδέες που θα κάνουν τους παίκτες να προσέχουν ακόμα και τη σκιά τους. Στις σελίδες του βιβλίου θα βρείτε:

- Περισσότερα από πενήντα συμβάντα σχεδιασμένα για όλους τους κόσμους
- Σενάρια που μπορούν να προσαρμοσθούν για χαρακτήρες επιπέδων 1 έως 20
- Συμβουλές για να δημιουργήσετε τις δικές σας θανάσιμες καταστάσεις

Για να χρησιμοποιήσει αυτό το βιβλίο ο Dungeon Master, πρέπει να έχει το "Player's Handbook", το "Dungeon Master's Guide" και το "Monster Manual". Το βιβλίο είναι στ' αγγλικά.

Ενα προϊόν των Wizards of the Coast.

Τιμή: € 26,40 | **Διάθεση Κάισσα**

SILVER MARCHES
SOURCEBOOK ΓΙΑ ΤΑ FORGOTTEN REALMS



Στοιχειωμένο από έναν σατανικό δράκο, ορδές ορκς και άλλα τέρατα, το αμείλικτο κρύο και το άγριο περιβάλλον των Ασημένιων Βάλτων υπόσχονται μεγάλους θησαυρούς και τρομερούς κινδύνους σε αυτούς που τολμούν να περιπλανηθούν στην περιοχή.

Το "Silver Marches" περιέχει πληροφορίες για τις πόλεις και τους οικισμούς της συμμαχίας των Ασημένιων Βάλτων, καθώς και έξι νέα prestige classes, νέα τέρατα και έναν μεγάλο χάρτη της περιοχής.

Για να χρησιμοποιήσουν αυτό το βιβλίο ο DM και οι παίκτες θα χρειαστούν, επίσης, το "Forgotten Realms Campaign Setting", το "Player's Handbook", το "Dungeon Master's Guide" και το "Monster Manual". Το βιβλίο είναι στ' αγγλικά.

Τιμή: € 33,60 | **Διάθεση Κάισσα**

Ενα προϊόν των Wizards of the Coast.

Utopia

Utopia Calendar

Εδώ θα βρίσκετε κάθε μήνα τις σημαντικότερες εκδηλώσεις και τουρνουά για τους φίλους των επιτραπέζιων και card games. Αν έχετε κάποιο κατάστημα ή σύλλογο που κινείται στο πεδίο ενδιαφερόντων της στήλης και θέλετε να μας κοινοποιήσετε και το δικό σας πρόγραμμα, στείλτε μας e-mail στη διεύθυνση pcmaster@compupress.gr ή επιστολή στα γραφεία του περιοδικού ("PC Master", Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, για τη στήλη "Utopia"). Σας περιμένουμε!

FANTASY SHOP

Κεντρικό κατάστημα: 3ης Σεπτεμβρίου 103, Πλ. Βικτωρίας, τηλ.: 010 8231072, http://www.fantasyshop.gr

ΟΚΤΩΒΡΙΟΣ

- **Σάββατο 5:** Warhammer Fantasy Tournament
- **Κυριακή 6:** Warhammer Fantasy Tournament
- **Σάββατο 12:** Warhammer 40K Tournament
- **Κυριακή 13:** Lord of the Rings CCG Tournament (Περιστέρι)
- **Σάββατο 19:** Lord of the Rings CCG Tournament (Κηφισιά)
- **Κυριακή 20:** Magic: The Gathering, Type I Masters Tournament
- **Σάββατο 26:** Επίδειξη Lord of the Rings Miniature Game
- **Κυριακή 27:** Lord of the Rings CCG Tournament (Κεντρικό)
- **Κάθε Παρασκευή:** Friday Night Magic στο Fantasy Shop Κηφισιάς.
- **Κάθε απόγευμα:** Demo games του Lord Of The Rings Card Game.
- **Κάθε Πέμπτη απόγευμα:** Live Roleplaying Vampire: Sabbat.
- **Κάθε Παρασκευή απόγευμα:** Live Roleplaying Vampire: Η Μεταμφίεση.

ΨΥΧΗΣ ΤΑ ΛΑΜΠΥΡΙΣΜΑΤΑ

Κρότωνος 5, Ν. Κόσμος, τηλ.: 010 9012770

ΟΚΤΩΒΡΙΟΣ

Δραστηριότητες σε συνεχή βάση:
Μαθήματα της γλώσσας Quenya

Role Playing Games

1. Adventurers' Guild στο "Ζωντανό Χρονικό Scarred Lands" (Η μεγάλη συνέχεια...)
2. Light & Darkness - The War Begins (DragonLance)
3. Campaign Lord of the Rings (Πόλεμος Δαχτυλιδιού)
4. Campaign Star Wars "Old Republic"
5. Campaign "Call of Cthulhu d20" στην Ελλάδα του 1910
6. HackCrazy (Νέο HackMaster Campaign!)

Card Games/Miniature Games

Arena Magic: The Gathering
Lord of the Rings League
Star Wars League
Pokemon League
Πολιορκία Mage Knight
Hero Klix
Mech Warriors

Προγραμματισμένα τουρνουά

Παρ.	4	FNM
Σάβ.	5	Marvel Hero Klix Tournament
Κυρ.	6	Type I Magic Tournament
Παρ.	11	FNM
Σάβ.	12	MechWarriors Tournament
Κυρ.	13	Magic Tournament Χρώματα (με προεγγραφή έως 11/10)
Παρ.	18	FNM / MK Πολιορκία
Σάβ.	19	LoTR Tournament Multi
Κυρ.	20	LoTR Tournament 1v1
Παρ.	25	FNM
Σάβ.	26	Magic Τουρνουά Emperor (με προεγγραφή έως 25/10)
Κυρ.	27	Type II Magic Tournament

DARK SIDE

Θησέως & Χαροκόπου, Καλλιθέα, τηλ.: 010 9537100, http://www.darkside.gr/

ΟΚΤΩΒΡΙΟΣ

- **Κάθε Δευτέρα:** Fallout
- **Κάθε Τρίτη:** Dark Sun (Ad&d 2nd)
- **Κάθε Τετάρτη:** Exalted
- **Κάθε Παρασκευή:** Call of Cthulhu
- **Κάθε Σάββατο:** Magic: The Gathering tournament
- **Κάθε Σάββατο βράδυ:** Vampire: The Masquerade LIVE
- **Κάθε Κυριακή:** Star Wars

plus:
Καθημερινά Magic Arena, Mage Knight versus Hero Clix.

Το Vampire είναι παράλληλα εξελισσόμενο σε μια σειρά live, όπου συμμετέχουν μέχρι στιγμής 5 ομάδες σε ανάλογες περιοχές της Αθήνας. Για τις ακριβείς ώρες των εκδηλώσεων τηλεφωνήστε στο κατάστημα. Το Dark Side προσφέρει στους φίλους του "PC Master" τη δυνατότητα να ανεβάσουν δωρεάν μια σελίδα τους σχετική με RPGs, CCGs και miniature games στο site http://www.darkside.gr. Οσοι ενδιαφέρονται, μπορούν να απευθυνθούν στο κατάστημα.

ΔΡΥΪΔΗΣ

Μαρίνου Αντύπα 7, Ν. Ηράκλειο, τηλ.: 010 2792240, druidis@hotmail.com, www.druidis.com

ΟΚΤΩΒΡΙΟΣ

- **4/10/02:** Formula De' Spa: Επίσημα δοκιμαστικά
- **6/10/02:** Formula De' Spa round 14: Spa - Belgium
- **12/10/02:** Lord of the Rings RPG: Επίδειξη - team play
- **18/10/02:** Formula De' Monza: Επίσημα δοκιμαστικά
- **20/10/02:** Formula De' Monza round 15: Monza - Italy
- **26/10/02:** Lord of the Rings TCG: DCI tournament
- **κάθε Πέμπτη:** D&D Gelspad: Νέες αποστολές

plus:
Καθημερινά happenings ανάλογα με τη στιγμή και τα κέφια μας!



Ο συναρπαστικός κόσμος των...
FORGOTTEN REALMS®
...ΤΩΡΑ ΚΑΙ ΣΤΑ ΕΛΛΗΝΙΚΑ!
THE DARK ELF TRILOGY
HOMELAND ΠΑΤΡΙΔΑ
EXILE ΕΞΟΡΙΑ
SOJOURN ΞΕΝΙΤΙΑ
LEGACY OF THE DROW
Η ΚΛΗΡΟΝΟΜΙΑ
ΑΝΑΣΤΡΗ ΝΥΧΤΑ
η ΠΟΛΙΟΡΚΙΑ του ΣΚΟΤΟΥΣ
ΠΕΡΑΣΜΑ στο ΦΩΣ
THE ICEWIND DALE TRILOGY
Το Κρυστάλλινο Σκήπτρο
Ποτάμια από Ασήμι
Το Πετράδι του Χάλφλινγκ
Βιβλίο Πρώτο • Paths of Darkness
Η Σιωπηλή Λεπίδα
R.A. SALVATORE
Anubis
ΚΥΚΛΟΦΟΡΕΙ ΤΟ ΠΡΩΤΟ ΒΙΒΛΙΟ ΤΗΣ ΣΕΙΡΑΣ "PATHS OF DARKNESS"
OFFICIAL Wizards of the Coast LICENSED PRODUCT
©2001 Wizards of the Coast, Inc.
Για on-line παραγγελίες: www.anubis.gr
Anubis ΕΚΔΟΣΕΙΣ
Γραφεία: Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, τηλ.: 010-9238672, fax: 010-9216847
Κεντρική διάθεση: Σουλτάνη 17, 106 82 Αθήνα, τηλ.: 010-3801487, fax: 010-3841095
Web site: www.anubis.gr, e-mail: anubis@compupress.gr

Η ΕΥΡΩΠΑΪΚΗ GENCON

ΚΑΙ ΜΕ ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΣΥΜΜΕΤΟΧΗ!



Μεγάλη ήταν τελικά η επιτυχία της GENCON UK, της γιορτής των επιτραπέζιων παιχνιδιών στρατηγικής & φαντασίας που διεξήχθη στο Λονδίνο στις αρχές του Σεπτεμβρίου. Εκατοντάδες gamers γέμισαν το Olympia του Λονδίνου και για τέσσερις ημέρες απόλαυσαν παιχνίδια του μυαλού και της καρδιάς.

Το Magic: The Gathering είχε, φυσικά, την τιμητική του, μια και η GenCon φιλοξένησε για ακόμη μία φορά το Grand Prix του Λονδίνου και οι φανατικοί παίκτες αναμετρήθηκαν για τα μεγάλα βραβεία και το υψηλό επίπεδο του ανταγωνισμού. Ομως, εκτός από το Grand Prix, οι φίλοι του Magic συμμετείχαν και σε ένα Pro Tour Qualifier για το PT του Χιούστον και σε δεκάδες μικρότερα τουρνουά που "έτρεχαν" μέρα και νύκτα είτε ως sealed deck είτε ως booster draft. Επίσης, μπορούσε να έρθει κανείς σε επαφή με την ομάδα Οργανωμένου Παιχνιδιού και τους Judges της Wizards of the Coast, να συναντήσει δημιουργούς των καρτών, ακόμη και να παίξει με τον Kai Budde, τον πιο γνωστό παίκτη του Magic των τελευταίων χρόνων. Ενα παιδάκι, μάλιστα, ένας μικρός παίκτης του Magic, τον κέρδισε και, φυσικά, τρελάθηκε από τη χαρά του! (Περιττό να σας πούμε τι έκανε ο Budde στη ρεβάνς...)

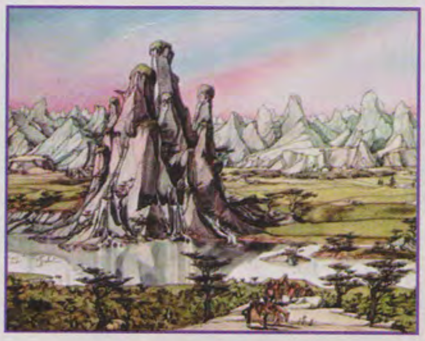




Το Dungeons & Dragons έτρεχε και αυτό δεκάδες παιχνίδια, όπως τα Living Grayhawk, Living Sabreenar, tournaments και περιπέτειες. Δίπλα στα προϊόντα των Wizards παίζονταν και πολλά από τα (άφθονα) συμπληρώματα των άλλων D20 εταιρειών, επιβραβεύοντας την επιλογή των Wizards για το Open Licence σύστημα, που επιτρέπει σε όλους να προσθέτουν τη δική τους άποψη και συμβολή στο τεράστιο project του Dungeons & Dragons.

Η GenCon, όμως, δεν περιείχε μόνο τα μεγαλύτερα παιχνίδια, αλλά έδινε την ευκαιρία στους παίκτες να παίξουν και να γνωρίσουν δεκάδες άλλα, και σε αυτό ακριβώς στηρίχθηκε και η επιτυχία της. Ενα μεγάλο τουρνουά Legend of the 5 Rings, πολλά παιχνίδια και το Πανευρωπαϊκό των Warlords, παιχνίδια του Αρχοντα των Δακτυλιδιών, του Vampire, πάρα πολλά Football Champions, ακόμη και Harry Potter & Pokemon για τους μικρότερους φίλους, δεκάδες επιτραπέζια από Eagle Games (με καινούριο το καταπληκτικό Civilization του Sid Meier), Kosmos με τη σειρά του Lord of the Rings, από Rio Grande, Fantasy Flight, Steve Jackson και πολλά άλλα. Μια πανδαισία παιχνιδιών και δεκάδες stands καταστημάτων και φορέων που άδειαζαν τις τσέπες των παικτών, αλλά τους έφτιαχναν το κέφι!

Η παρουσία των Ελλήνων παικτών ήταν εντυπωσιακή αριθμητικά - πάνω από 20 άτομα συμμετείχαν στα διάφορα τουρνουά. Τη μερίδα του λέοντος είχε, φυσικά, το Magic (όπου καλύτερα απ' όλους πήγε ο Γ. Κάζας, που έχασε στο νήμα την πρόκριση στα τελικά του Grand Prix), Ελληνες, όμως, αγωνίστηκαν και στο Warlords (2η θέση ο Παν. Γαλάνης) και στο Legend of the 5 Rings. Η παρουσία τους επιβεβαιώνει την άνοδο των παιχνιδιών στην Ελλάδα και είναι αποτέλεσμα του ξεψαρώματος των παικτών που δεν έχουν να φοβηθούν τίποτε από το μέσο ή και ικανό ξένο παίκτη.



Μ.Κ.

15ο GAMES FAIR

ΕΡΧΕΤΑΙ ΤΟΝ ΔΕΚΕΜΒΡΙΟ!



Τον Δεκέμβριο διοργανώνεται το 15ο Games Fair των παιχνιδιών στρατηγικής και φαντασίας υπό την αιγίδα της Κάισσα. Από το μακρινό 1992, οπότε έγινε η πρώτη γιορτή παιχνιδιών στο ξενοδοχείο "Τιτάνια" και στη συνέχεια σε διάφορους χώρους (Στάδιο Ειρήνης & Φιλίας, Καθολικό Κέντρο Νεότητας, Holiday Inn) και τελικά στο πάντα φιλόξενο "President" με τους δύο ορόφους παιχνιδιού και τις πάνω από 450 ταυτόχρονες θέσεις για παίκτες, η γιορτή της Κάισσα αποτυπώνει με τον καλύτερο τρόπο την άνθηση των επιτραπέζιων παιχνιδιών στην Ελλάδα και τη ζωντάνια του χώρου. Με τη συμπλήρωση, λοιπόν, του αριθμού 15, η Κάισσα θέλει να δώσει



LORD OF THE RINGS MANIA



Ο ΑΡΧΟΝΤΑΣ... ΚΥΡΙΑΡΧΕΙ!

Πριν από περίπου δύο χρόνια η μανία που είχε καταλάβει τους πάντες λεγόταν Pokemon. Φέτος, όμως, η μανία που έχει τρελάνει μικρούς και μεγάλους ονομάζεται Lord of the Rings. Ακόμα, βέβαια, δεν έχει φτάσει τα "νούμερα" πωλήσεων του Pokemon και ίσως να μην τα φτάσει ποτέ, διότι απευθύνεται σε πιο ώριμο και ψαγμένο κοινό, όμως, δεν παύει να είναι το hit της χρονιάς. Πλέον είναι διαθέσιμα τρία παιχνίδια βασισμένα στο έργο του Tolkien και στις ταινίες του Peter Jackson. Το παιχνίδι στρατηγικής με μινιατούρες από την Games Workshop, το παιχνίδι με συλλεκτικές κάρτες (LOTR CCG) και το έπος επισφραγίζεται με το Lord of the Rings Role Playing Games, που μόλις έφθασε. Είναι να μην τρελαίνεσαι; Ομως, τα παιχνίδια για το Lord of the Rings δεν έχουν μείνει στις πωλήσεις και στα μεγάλα λόγια. Το Collectible Card Game απέσπασε (στα Origin Awards) τον τίτλο του καλύτερου card game της χρονιάς. Στη νέα μεγάλη έκθεση GenCon έγινε μια μικρή παρουσίαση του δεύτερου expansion του Lord of the Rings, The Two Towers (επίσημη κυκλοφορία 6 Νοεμβρίου). Επίσης, λόγω της 19ης θέσης μας στην παγκόσμια κατάταξη του Lord of the Rings CCG, η Ελλάδα θα αντιπροσωπευτεί στο LOTR World Cup από τους Ασημάκη Μαρινόπουλο, Δημήτρη Παναγιωτόπουλο, Γιώργο Καραμπίνη (καλή τύχη, παιδιά, πάρτε το χρυσό!).

Δεν σας φτάνουν όλα αυτά; ΟΚ, έχω και άλλα! Ηδη γίνονται τα πρώτα σχέδια για το Lord of the Rings card game on-line, ενώ μέχρι το τέλος του χρόνου θα έχουν κυκλοφορήσει άλλα 3 συνοδευτικά βιβλία για το RPG.

Φυσικά, μην ξεχάσω να αναφέρω τα 2 καταπληκτικά παιχνίδια (σε ηλεκτρονική μορφή) που θα κυκλοφορήσουν βασισμένα στο Lord of the Rings μέχρι το τέλος του χρόνου, το ένα από την EA και το άλλο από τη Vivendi Universal. Μίλησε κανείς; Γιατί κάτι ψίθυρους ακούω εκεί πίσω.

VAMPIRE THE MASQUERADE



ΝΕΟ EXPANSION ΓΙΑ ΤΟ ΓΝΩΣΤΟ CARD GAME

Κατέφθασε σε όλα τα Fantasy Shop της Ελλάδας το νέο expansion του Card Game, Vampire The Masquerade: The Eternal Struggle, αφιερωμένο στην Camarilla. Το νέο expansion θα διατίθεται σε preconstructed decks και boosters. Πρόκειται για βασικό expansion του VtM: The Eternal Struggle, που περιέχει 115 νέες κάρτες. Οι 100 από τις κάρτες αυτές είναι Vampires, 15 για καθεμία από τις έξι φυλές (Brujah, Malkavian, Ventrue, Tremere, Nosferatu και Toreador) και από μία κάρτα για τις δέκα βασικές φυλές της Sabbat. Τέλος, οι υπόλοιπες 15 κάρτες χωρίζονται σε τρεις κατηγορίες των πέντε (Common, Uncommon και Rare).

Στο Camarilla expansion εισάγονται πολλά νέα χαρακτηριστικά στο card game του Vampire. Πρώτο και βασικότερο είναι η αλλαγή της εμφάνισης των καρτών, οι οποίες πλέον είναι πιο πρακτικές και εύκολες στο διάβασμα, καθώς έχουν προστεθεί νέα εικονίδια για την ευκολία του παίκτη. Επίσης, στο expansion θα βρείτε αρκετούς νέους κανόνες, που βελτιώνουν το παιχνίδι και επιτρέπουν την εφαρμογή νέων στρατηγικών! Για περισσότερες πληροφορίες, μπορείτε να απευθυνθείτε στο πλησιέστερο Fantasy Shop ή στο virtual κατάστημα www.FantasyShop.gr. Happy Hunting!

N.K.



μια ξεχωριστή λάμψη στη φετινή γιορτή. Μέσα, λοιπόν, στον Οκτώβριο θα συγκροτηθεί η οργανωτική επιτροπή του Games Fair, στην οποία μπορούν να συμμετάσχουν όσοι θα ήθελαν να δώσουν τις ιδέες και τις απόψεις τους και να συνεισφέρουν την προσωπική ματιά τους πάνω στο χόμπι. Οσοι, λοιπόν, αγαπούν τα επιτραπέζια στρατηγικής & φαντασίας, μπορούν να επικοινωνήσουν με το 010 6929175 για να πληροφορηθούν λεπτομέρειες ή με e-mail στο info@kaissagames.com.

M.K.

ONSLAUGHT

Η ΩΡΑ ΤΟΥ PRE RELEASE

Στις 29 Σεπτεμβρίου διοργανώνεται από την Κάισσα στο ξενοδοχείο "President", αλλά και στη Θεσσαλονίκη, την Καβάλα, την Πάτρα, τη Λάρισα, τα Χανιά και στο Ηράκλειο Κρήτης το τουρνουά παρουσίασης του νέου συμπληρώματος του Magic: The Gathering με το όνομα Onslaught. Οπως κάθε φθινόπωρο, έτσι και εφέτος η Wizards of the Coast κυκλοφορεί τη νέα επέκταση του παιχνιδιού, που είναι "βασική" επέκταση (350 καρτών) και κυκλοφορεί σε deck και boosters.

Το πρώτο σαββατοκύριακο του Οκτωβρίου διεξάγονται στα καταστήματα Κάισσα Αμαρουσίου, Πλ. Βικτωρίας, Γλυφάδας, Παγκρατίου, Πειραιά και Περιστερίου, καθώς και στο Start Game Ηλιουπόλεως τα τελευταία τουρνουά πρώτης κυκλοφορίας, τα οποία πάλι δίνουν τις γνωστές αναμνηστικές κάρτες foil του Magic, καθώς και πολλά boosters Onslaught για δώρο στους νικητές και στους υπόλοιπους παίκτες. Και μην ξεχνάτε: Τα pre release tournaments είναι από τα πιο "ισότιμα" τουρνουά του Magic, μια και οι παίκτες προμηθεύονται τις κάρτες τους εκείνη τη στιγμή και δεν έρχονται με ολόκληρες τις συλλογές τους - έτσι όλοι έχουν τις ίδιες ελπίδες για δυνατά decks!



Για περισσότερες πληροφορίες για ημέρες και ώρες, επικοινωνήστε με το 010 6929165, την ανοικτή γραμμή πληροφοριών της Κάισσα.

Μ.Κ.

PRO TOUR QUALIFIER

ΑΛΛΟΣ ΓΙΑ ΤΟ ΧΙΟΥΣΤΟΝ;



Στις 14 Σεπτεμβρίου έγινε στην Αθήνα, στο ξενοδοχείο "President", η διοργάνωση του Pro Tour Qualifier του Χιούστον. Η Κάισσα είχε αθλοθετήσει, όπως πάντα, ως πρώτο βραβείο τα εισιτήρια για το αντίστοιχο Professional Tournament που θα διεξαχθεί στις ΗΠΑ, το οποίο κέρδισε, ύστερα από έντονο συναγωνισμό, ο Γιάννης Κοσμίδης, που νίκησε στον τελικό τον Δημ. Κοψιδά. Συμμετείχαν 40 παίκτες, οι ισχυρότεροι της Αθήνας αλλά και από τη Θεσσαλονίκη, παρά το ότι θα διεξαχθεί για πρώτη φορά και ένα PTQ στη συμπρωτεύουσα, αφού η Ελλάδα κέρδισε το δικαίωμα μίας επιπλέον θέσης πρόκρισης για τα Pro Tours. Υπενθυμίζουμε ότι τα Pro Tours αποτελούν το πιο ψηλό σκαλί στο αγωνιστικό Magic, μια και τα δώρα τους ξεπερνούν τα $ 50.000!

ΜΑΘΗΜΑΤΑ QUENYA

ΘΕΛΕΤΕ ΝΑ ΜΑΘΕΤΕ ΤΗ... ΓΛΩΣΣΑ ΤΩΝ ELVES;

Για όσους αγαπούν τον Τόλκιν και τον κόσμο που δημιούργησε, για όσους γοητεύτηκαν παρακολουθώντας την ταινία "Ο Αρχοντας των Δαχτυλιδιών" τον περασμένο χειμώνα και ακούγοντας τον Gandalf, τον Saruman, τον Aragorn και την Arwen να μιλούν τις εξωτικές αυτές γλώσσες, που ο ευφυέστατος συγγραφέας ξεκίνησε να δημιουργεί μόλις στα 25 χρόνια του και εξέλισσε συνεχώς κατά τα χρόνια συγγραφής των έργων του, τώρα τους δίνεται η δυνατότητα να διδαχθούν την αρχαία γλώσσα των High Elves, την Quenya, ώστε να την κατανοούν, να τη γράφουν και να τη μιλούν!



Είναι η γλώσσα που έφεραν μαζί τους στη Μέση Γη τα Noldor και στο πέρασμα των εποχών χρησιμοποίησε και η φυλή των Ανθρώπων για τα ονόματα των βασιλιάδων της, για τα τοπωνύμια, την καταγραφή των νόμων, της γνώσης και των λέξεων Δύναμης.

Η γλώσσα, δηλαδή η ιδιαίτερη προφορά της, η γραμματική και συντακτική δομή της, καθώς και η γραφή της με τα ιδιαίτερα σύμβολα που σχημάτισε ο Τόλκιν, τα Tengwar, θα διδάσκεται σε ολιγομελή τμήματα στον παιχνιδοχώρο "Ψυχής τα Λαμπυρίσματα". Ολοκληρώνοντας την Quenya θα δημιουργηθούν, το επόμενο έτος, νέα τμήματα για τη Sindarin.

Πληροφορίες: Παιχνιδοχώρος "Ψυχής τα Λαμπυρίσματα" (Feo i itilar), τηλ.: 010 9012770.

DRAGONLANCE

ΕΝΑΣ ΔΗΜΟΦΙΛΗΣ ΚΟΣΜΟΣ ΑΝΑΒΙΩΝΕΙ

Οι δύο πιο δημοφιλείς κόσμοι (Campaigns) του D&D είναι αυτοί των Forgotten Realms & του DragonLance. Είναι κόσμοι που έχουν αγαπηθεί λόγω της ομορφιάς τους και οι οποίοι υποστηρίζονται από τις καλύτερες νουβέλες του είδους τους.

Με την έκδοση, όμως, της 3rd Edition D&D ο κόσμος του DragonLance έμεινε αναξιοποίητος, κάτι που προκάλεσε την αντίδραση και τα παράπονα χιλιάδων θαυμαστών του σε όλο τον κόσμο. Εναν χρόνο, λοιπόν, πριν από την έκδοση του βασικού βιβλίου DragonLance σε d20 (Αύγουστος 2003), από τη Sovereign Press, αναβιώνει ο κόσμος σύμφωνα με τις εξελίξεις της 5ης Εποχής. Το campaign, που οργανώνεται από τον παιχνιδοχώρο "Ψυχής τα Λαμπυρίσματα", ονομάζεται "LIGHT & DARKNESS - THE WAR BEGINS" και συντονίζεται από τους Νίκο Πιστόλα & Νίκο Καρεκλά. Οι συντονιστές έχουν δώσει μεγάλη προσοχή στις λεπτομέρειες του κόσμου και είναι σίγουρο πως θα ενθουσιάσει όλους τους παλιούς λάτρεις του παιχνιδιού.

Πληροφορίες στον παιχνιδοχώρο "Ψυχής τα Λαμπυρίσματα", τηλ.: 010 9012770.

ΔΙΚΤΥΑ ΓΙΑ GAMERS

του Χρήστου Τζαμπαζίδη
soulhunt@compupress.gr

Οσο περισσότεροι τόσο καλύτερα...

Δεν θέλετε να κάθεστε μόνοι μπροστά στον υπολογιστή, αλλά να παίζετε με φίλους παιχνίδια σε δίκτυο εκτός από το Internet; Κανένα πρόβλημα! Εμείς θα σας δείξουμε πώς να στήσετε το πρώτο LAN πάρτι σας.

Τα πάρτι δικτύου (LAN) δεν είναι μόνο της μόδας, αλλά είναι και πολύ διασκεδαστικά. Ωστόσο, πολλοί παίκτες απογοητεύονται όταν βλέπουν τον κόπο που πρέπει να καταβάλουν για να στήσουν το πρώτο δίκτυό τους. Δεν πρέπει, όμως, διότι από άποψη εξοπλισμού δεν χρειάζονται και πολλά πράγματα: μόνο μία κάρτα δικτύου για κάθε υπολογιστή και τα ανάλογα καλώδια. Ακολουθεί η ρύθμιση των λειτουργικών συστημάτων, ώστε να γίνει εφικτή η σύνδεση, και το γλέντι αρχίζει...

Εμείς θα σας πάρουμε από το χέρι και βήμα βήμα θα σας οδηγήσουμε στο επιθυμητό αποτέλεσμα. Επίσης, εκτός από τα απαραίτητα βήματα για την καλή λειτουργία του hardware, θα σας δείξουμε πώς να στήσετε και έναν server για το Unreal Tournament.

Κατ' αρχάς, προτού πάτε σε κάποιο κατάστημα υπολογιστών για



Μην ξεχνάτε

Ενα δίκτυο με δύο υπολογιστές μπορεί να συνδέεται με ένα Cross-link καλώδιο, χωρίς να είναι απαραίτητα Hub ή Switch.

να αγοράσετε τις κάρτες δικτύου και τα καλώδια, θα πρέπει να σκεφτείτε τι ταχύτητα θα θέλατε να έχει το δίκτυό σας. Στην αγορά υπάρχουν κάρτες για δίκτυα υπολογιστών των 100Mbit ανά δευτερόλεπτο. Θεωρητικά, για ένα δίκτυο αποκλειστικά για παιχνίδια, 10Mbit θα ήταν υπεραρκετά, όμως, αν θέλετε να κάνετε μεταφορά δεδομένων την ώρα που παίζετε, τα 100Mbit είναι σχεδόν υποχρεωτικά. Υπάρχουν δύο συνδεσμολογίες που μπορείτε να εφαρμόσετε: Η μία είναι η απαρχαιωμένη πλέον, με ένα στρόγγυλο καλώδιο BNC (Bayonet Nut Coupling), που χρησιμοποιείται μόνο στην ταχύτητα των 10Mbit, ενώ η δεύτερη ονομάζεται RJ45 και τα καλώδια που χρησιμοποιεί μοιάζουν εμφανισιακά με αυτά του τηλεφώνου. Η δεύτερη συνδεσμολογία χρησιμοποιείται και στις δύο ταχύτητες.

Αν θέλετε να συνδέσετε πάνω από δύο υπολογιστές με τη μέθοδο του BNC, τότε δεν είναι απαραίτητες επιπλέον συσκευές. Αν, όμως, θέλετε να πάρετε το δρόμο του RJ45 (100Mbit), τότε θα χρειαστείτε έναν επιπλέον διανομέα αρχείων (Hub ή Switch). Το Hub διανέμει σε όλους τους υπολογιστές όλα τα αρχεία, ενώ το Switch, μια και έχει λογισμικό, δίνει σε κάθε υπολογιστή τα αρχεία που του είναι απολύτως απαραίτητα. Αυτό έχει ως αποτέλεσμα με το Switch να έχετε μεγαλύτερες ταχύτητες, όπως, βέβαια, και μεγαλύτερο κόστος αγοράς. Προσοχή, όμως! Ακόμη και στα Hub/Switch υπάρχουν περιορισμοί ταχύτητας 10 και 100Mbit, αφού πρέπει να έχουν την ταχύτητα των καρτών δικτύου. Ως γνωστόν, ο πιο αργός της παρέας καθορίζει την ταχύτητα της "βόλτας". Αυτό που μπορείτε να κάνετε είναι να αγοράσετε μια κάρτα δικτύου που να υποστηρίζει και τις δύο ταχύτητες και να έχει τη σήμανση 10/100 επάνω στο κουτί. Τέτοιες κάρτες είναι αρκετά διαδεδομένες και υποστηρίζουν 10 και 100Mbit ανά δευτερόλεπτο.

Κάρτες δικτύου με τη συνδεσμολογία RJ45 μπορεί να βρει κανείς με € 20. Αν είναι το πρώτο δίκτυο με πολλούς υπολογιστές το οποίο

επιχειρείτε να στήσετε, τότε σας συνιστούμε να καταφύγετε στα λεγόμενα kits δικτύου. Αυτές οι συνθέσεις έχουν, πέρα από τις κάρτες δικτύου και το Hub ή το Switch, και τα ανάλογα καλώδια, όπως και ένα φυλλάδιο με οδηγίες εγκατάστασης. Συνήθως τέτοια kits είναι πιο οικονομικά από τα μεμονωμένα κομμάτια (περίπου € 80.)

Μετά την αγορά του υλικού, αυτό που απομένει είναι να το εγκαταστήσετε στον υπολογιστή σας. Κλείστε τον υπολογιστή και βγάλτε τον από την πρίζα. Ανοίξτε το κουτί και ψάξτε να βρείτε μια κενή θέση PCI άσπρη. Αφαιρέστε την προστατευτική λαμαρίνα και τοποθετήστε την κάρτα στην PCI είσοδο. Αν δεν έχετε ελεύθερη PCI, αλλά ISA είσοδο, που έχει μεγαλύτερο μήκος και χρώμα μαύρο, τότε μπορείτε να καταφύγετε σε αυτή τη λύση.

Το προτέρημα στις κάρτες PCI είναι ότι τα Windows αναγνωρίζουν αμέσως το υλικό και θέλουν να βάλουν τους δικούς τους drivers. Μην τα αφήσετε!!! Οι drivers που διαθέτουν οι κάρτες από τον κατασκευαστή τους είναι πολύ καλύτεροι, μια και γράφτηκαν ειδικά γι' αυτές και διαθέτουν πιο πολλές επιλογές από τους drivers των Windows.

Μετά την εγκατάσταση των drivers ο υπολογιστής αργεί να ξεκινήσει. Αυτό οφείλεται στο γεγονός ότι ψάχνει για κεντρικό υπολογιστή (server), ο οποίος δεν υπάρχει. Το προβληματάκι αυτό θα λυθεί στη συνέχεια. Πρώτα πρέπει να συνδέσετε τους υπολογιστές και τα εξαιρετικά ευαίσθητα καλώδια (προσέξτε μην τα σφηνώσετε κάπου) με ένα Hub/Switch. Αν έχουν γεμίσει οι θέσεις στο Hub/Switch και παρόλα αυτά έχετε κι άλλους φίλους που θέλουν να παίξουν, τότε μπορείτε να συνδέσετε ένα επιπλέον Hub/Switch μέσω της εισόδου Uplink που υπάρχει στη συσκευή που χρησιμοποιείτε. Σε μεγαλύτερες συναντήσεις είναι ο μόνος τρόπος σύνδεσης που μπορείτε να επιλέξετε για να απολαύσετε μία ή και περισσότερες νύχτες παιχνιδιού με τους φίλους σας, χωρίς απρόοπτα.

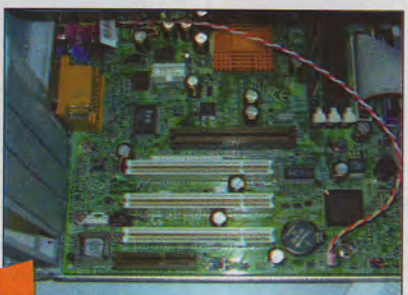
Αυτό που σας μένει τώρα να κάνετε είναι να δώσετε σε κάθε υπολογιστή που είναι συνδεδεμένος με το δίκτυό σας και ένα όνομα. Στα Windows XP αυτό είναι πολύ απλό, εκκινώντας τον network setup wizard, που βρίσκεται στο control panel, στην υποκατηγορία network connections. Μπορείτε να δώσετε ό,τι όνομα θέλετε στον υπολογιστή σας, χωρίς να δεσμευτείτε, αλλά όταν σας ζητήσει να θέσετε όνομα ομάδας ή αλλιώς Group Name, τότε θα ήταν καλό να έχετε βρει μια κοινή ονομασία. Διαφορετικά θα πρέπει εκ των υστέρων να προσθέσετε κάθε υπολογιστή στο δίκτυο. Είναι όπως και με την ασύρματη επικοινωνία των ταξί: Μόνο όταν ο Γιώργος βρίσκεται στο ίδιο κανάλι (Group name-Windows

Μην ξεχνάτε

Αν έχετε πάνω από 4 υπολογιστές σε ένα σπίτι με όλες τις συσκευές τους, καλύτερα να ελέγξετε αν αντέχει η ασφάλεια στην οποία τους έχετε συνδέσει.

Βήμα - Βήμα

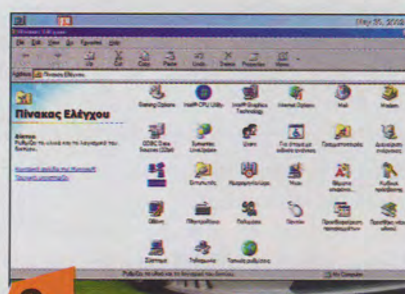
Η εγκατάσταση μιας κάρτας δικτύου δεν διαφέρει σε τίποτα από αυτήν μιας κάρτας γραφικών ή ήχου. Στη συνέχεια θα σας δείξουμε, πέρα από την εγκατάστασή της, πώς θα ρυθμίσετε τα Windows.



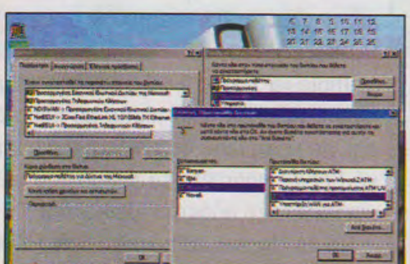
1 **Ανοίξτε προσεκτικά το κουτί και εντοπίστε μία είσοδο PCI. Παρατηρήστε την όψη στην επάνω φωτογραφία.**



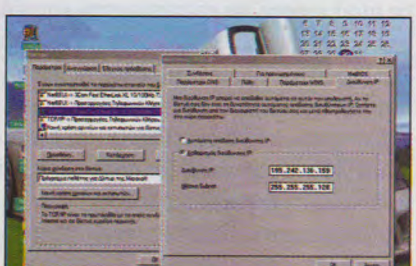
2 **Βάλτε προσεκτικά την κάρτα δικτύου στην PCI. Αν δεν χαθούν οι χρυσαφί επαφές μέσα στην PCI, σημαίνει ότι κάτι την εμποδίζει.**



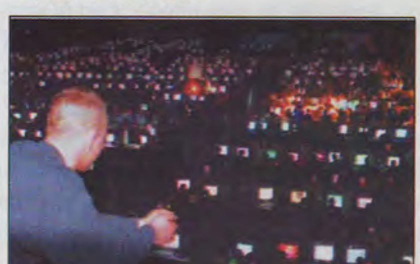
3 **Ανοίξτε τον υπολογιστή και εγκαταστήστε τους drivers της κάρτας δικτύου. Για να προσθέσετε πρωτόκολλα και για να δείτε τις ιδιότητες του δικτύου σας, πατήστε το εικονίδιο "Δίκτυο".**



4 **Για να προσθέσετε το πρωτόκολλο του IPX/SPX που χρειάζεται το Starcraft, επιλέξτε ένα από τα υπάρχοντα πρωτόκολλα και μετά την επιλογή "Προσθήκη".**



5 **Εδώ θα βάλετε την IP-Address που θέλετε και ακριβώς από κάτω την τιμή του Subnet Mask. Είστε έτοιμοι! Αν για κάποιον λόγο ένα παιχνίδι δεν τρέχει, ελέγξτε τις οδηγίες του.**



6 **Εδώ βλέπουμε τις διαστάσεις που μπορεί να πάρει ένα οργανωμένο LAN πάρτι. Στο συγκεκριμένο συμμετέχουν περισσότεροι από 200 υπολογιστές.**

ΟΡΟΛΟΓΙΑ

LAN- Local Area Network Είναι η αγγλική έκφραση για το τοπικά περιορισμένο δίκτυο. Ενα τέτοιο δίκτυο υφίσταται με δύο υπολογιστές συνδεδεμένους μεταξύ τους, οι οποίοι βρίσκονται σε έναν καθορισμένο χώρο.

Mbit/s Πρόκειται για τη μονάδα μέτρησης μεταφοράς δεδομένων σε κάρτες δικτύου. Ενα Mbit/s αντιστοιχεί σε 1.024Kbit ανα δευτερόλεπτο, δηλαδή 128Kbyte.

TCP/IP Transmission Control Protocol over Internet: Είναι ένα προκαθορισμένο πρωτόκολλο μεταφοράς δεδομένων σε ένα τοπικό δίκτυο, αλλά και στο Internet.

XP/ME) με τον Δημήτρη, μπορούν να συνομιλήσουν. Αν έχετε τα Windows Millennium, πρέπει να προσέξετε τα πρωτόκολλα. Αυτά που είναι απολύτως απαραίτητα είναι τα TCP/IP και το IPX/SPX. Το δεύτερο, αν και είναι αρκετά παλιό, θα το χρειαστείτε για να παίξετε το Starcraft (χωρίς αυτό, το παιχνίδι δεν θα μπορέσει να πραγματοποιήσει σύνδεση). Η προσθήκη πρωτοκόλλου είναι πολύ απλή. Στα properties της σύνδεσης που φτιάξατε, πατήστε Install protocol και βρείτε το IPX/SPX. Αν χρειαστεί, μπορείτε με τον ίδιο τρόπο να προσθέσετε και το πρωτόκολλο του NetBEUI, το οποίο επίσης έχει μερικά χρονάκια στην πλάτη του.

Στη συνέχεια θα πάτε στις ιδιότητες της κάρτας δικτύου και θα θέσετε την επιλογή Full-duplex. Αν έχετε κάρτα των 100Mbit, μπορείτε να θέσετε Full-duplex-100Mbit. Αυτή η επιλογή έχει ως αποτέλεσμα ο υπολογιστής σας να δέχεται και να στέλνει δεδομένα την ίδια στιγμή.

Αν έχετε δίκτυο με συγκεκριμένο αριθμό υπολογιστών, τότε μπορείτε να δώσετε σε κάθε υπολογιστή τη λεγόμενη IP-Address, η οποία μπορεί να επιταχύνει και την εκκίνηση των Windows. Αυτές οι IP-Addresses είναι μία ακολουθία αριθμών (π.χ. 115.152.184.1), με την οποία μπορεί να αναγνωριστεί ένας υπολογιστής μέσα σε ένα δίκτυο, κάτι που μπορεί να φανεί χρήσιμο σε προγράμματα όπως το Microsoft Game Voice. Επίσης, βοηθά στην προσπάθεια σύνδεσης, μια και οι IP-Addresses δεν δίνονται αυθαίρετα ύστερα από κάθε εκκίνηση του υπολογιστή.

Για την επιλογή των IP διευθύνσεων πρέπει να ακολουθήσετε ένα συγκεκριμένο "μονοπάτι". Κάθε διεύθυνση αποτελείται από τέσσερις ομάδες αριθμών που χωρίζονται με τελείες. Ο αριθμός των υπολογιστών που μπορούν να συνδεθούν, περιορίζεται στους 254, π.χ. 192.168.0.1 έως 192.168.0.254. Από το παράδειγμα καταλαβαίνετε ότι οι πρώτες τρεις ομάδες αριθμών πρέπει να είναι ίδιες σε κάθε υπολογιστή. Για να δώσετε μια σταθερή διεύθυνση σε κάθε υπολογιστή, πρέπει να ανοίξετε την καρτέλα του TCP/IP πρωτοκόλλου και τις ιδιότητές του. Στη συνέχεια επιλέγετε την καρτέλα IP-Address και στα κενά που έχει τοποθετείτε τον αριθμό που επιλέξατε. Στην επιλογή Subnet Mask μπορείτε να θέσετε (αν θέλετε) τον αριθμό 255.255.255.0, δεν είναι, όμως, απαραίτητο, διότι μετά την εκκίνηση θα το κάνει για εσάς ο υπολογιστής. Αυτό ήταν όλο!!! Το δίκτυό σας δεν σας χρειάζεται πια.

ΤΙ ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΑ ΜΠΟΡΕΙ ΝΑ ΣΥΝΑΝΤΗΣΕΤΕ;

Στη συνέχεια θα σας βοηθήσουμε να διαγνώσετε και να επιλύσετε τα πιο γνωστά προβλήματα που μπορούν να σας προκύψουν.

Δεν βλέπετε κανέναν άλλον υπολογιστή στην περιοχή δικτύου των Windows;

Σε κάθε υπολογιστή πρέπει να έχετε θέσει το ίδιο όνομα ομάδας, αλλά δεν επιτρέπεται να υπάρχουν δύο υπολογιστές με το ίδιο όνομα στο δίκτυο. Οταν θέτετε τις IP διευθύνσεις, προσέξτε να μη δώσετε την ίδια σε διαφορετικούς υπολογιστές. Καλό θα ήταν, επίσης, να ελέγξετε στην καρτέλα του Subnet-mask αν υπάρχει το νούμερο 255.255.255.0. Αν δεν το έβαλε ο υπολογιστής από μόνος του, βάλτε το εσείς.

Δεν μπορείτε να συνδεθείτε στο δίκτυο;

Ελέγξτε αν έχετε κάνει όλες τις ρυθμίσεις που σας έχουμε υποδείξει.

Δεν μπορείτε ακόμη να συνδεθείτε στο δίκτυο;

Δείτε αν έχετε τοποθετήσει σωστά τα καλώδια στα βύσματα του Hub και της κάρτας δικτύου. Αν είναι όλα σωστά και πάλι δεν γίνεται τίποτα, τότε αλλάξτε το καλώδιο, μια και μπορεί να έχει χαλάσει σε κάποιο σημείο.

Το Βύσμα Uplink στο Switch δεν λειτουργεί;

Για να μπορέσετε να ενεργοποιήσετε το Uplink-port του Switch, θα πρέπει αυτό να γίνει με το χέρι. Συνήθως υπάρχει ένας διακόπτης δίπλα στην είσοδο. Αν δεν υπάρχει Uplink-port, θα χρειαστείτε ένα ειδικό καλώδιο, που λέγεται Twister-Pair με το οποίο συνδέετε 2 Hubs μεταξύ τους.

Μην ξεχνάτε

Πάντα οι κάρτες δικτύου και τα Hub/Switch πρέπει να έχουν την ίδια ταχύτητα, ώστε να μην ψάχνετε το πρόβλημα εκεί, αν υπάρχει.

Ο πρώτος game server σας

Στο κείμενο που ακολουθεί θα σας δείξουμε πώς θα φτιάξετε τον πρώτο game server σας, για να επιταχύνετε τη ροή του παιχνιδιού.

Unreal Tournament: Εδώ θα χρειαστεί να καθορίσετε πόσοι παίκτες θα συμμετέχουν στο παιχνίδι. Αν είστε μόνο δύο, τότε μπορείτε να καθορίσετε ως server τον δικό σας υπολογιστή και να παίζετε και



εσείς. Το μόνο μειονέκτημα είναι ότι θα έχετε λίγο πιο αργή ταχύτητα από το συμπαίκτη σας. Ετσι, όταν συμμετέχουν πολλοί παίκτες, καλό θα ήταν να έχετε έναν υπολογιστή που να κάνει τη δουλειά του server, χωρίς να παίζει κανείς σε αυτόν (αυτό που συνήθως ονομάζουμε "Dedicated" Server).

Ξεκινάτε, λοιπόν, το Unreal Tournament και επιλέγετε από το μενού την επιλογή Multiplayer και στη συνέχεια τη Start Multiplayer Game. Εκεί μπορείτε να ρυθμίσετε πώς, σε ποια πίστα, με πόσα bots και για πόση ώρα θα παίζετε. Στην επιλογή Server γράφετε το όνομα του server και πατάτε το πλήκτρο "Dedicated".

Για το Unreal υπάρχουν ειδικά Server Packs, που περιέχουν τα πιο απαραίτητα στοιχεία για να λειτουργήσει ένα ματς. Αυτό έχει ως αποτέλεσμα να μπορείτε να χρησιμοποιήσετε και παλαιότερους υπολογιστές για Dedicated Server, που δεν έχουν την ισχύ για να παίξουν το παιχνίδι.



Αλληλογραφία

Σε άλλες σελίδες αυτού του τεύχους θα διαβάσετε το μεγάλο αφιέρωμά μας για το νόμο 3037/2002, που απαγορεύει την εγκατάσταση και χρήση παιχνιδιών σε υπολογιστές, ακόμα και στο σπίτι μας! Οπως ήταν φυσικό, το θέμα έχει προβληματίσει κι εσάς, γεγονός που μαρτυρούν οι δεκάδες επιστολές και e-mails που λάβαμε σχετικά. Αποφασίσαμε να αφιερώσουμε, λοιπόν, ολόκληρη τη στήλη αυτόν το μήνα σε όσα έχετε εσείς να μας γράψετε για τον καινούριο νόμο. Εξαιρούνται, βέβαια, οι "Αγγελίες" και η ενότητα "Από το forum", μια και πολλά από αυτά που γράφατε στο forum για το νόμο περιλαμβάνονται στο αφιέρωμά μας.

Η στήλη της "Αλληλογραφίας" περιμένει τις προτάσεις και τις απόψεις σας αναφορικά με το περιοδικό, αλλά και με θέματα που άπτονται της ύλης του και σας απασχολούν. Οι επιστολές και τα e-mails σας (στη διεύθυνση pcmaster@compupress.gr) πρέπει να είναι γραμμένα στα ελληνικά (όχι greeklish) και στο μονοτονικό (όχι ατονικό) σύστημα προκειμένου να δημοσιευθούν, ενώ παρακαλούμε να μη συμπεριλαμβάνετε στην ίδια επιστολή ή στο ίδιο e-mail θέματα με περισσότερους του ενός αποδέκτες. Αν, για παράδειγμα, μία επιστολή σας απευθύνεται σε δύο συντάκτες του περιοδικού, θα χρειαστεί να ξεχωρίσετε τα αντίστοιχα κομμάτια και να στείλετε δύο διαφορετικές επιστολές.

ΣΩΜΑ ΔΙΩΞΗΣ ΤΩΝ PC GAMERS!

Αγαπητό "PC Master",

Λέγομαι Πέτρος Κορέλας, είμαι 17 χρονών, μαθητής της Γ' τάξης Ενιαίου Λυκείου και μένω στην Αθήνα, στο Χαλάνδρι. Συγχαρητήρια για το περιοδικό σας και για τα ενδιαφέροντα θέματα που πλουτίζουν τις σελίδες του γύρω από τον κόσμο της πληροφορικής και όχι μόνο.

Η τεχνολογία και τα υπολογιστικά συστήματα είναι σχεδόν το παν για κάθε άνθρωπο του πολιτισμένου κόσμου μας. Κανείς δεν πρέπει να το αρνηθεί αυτό. Με την τεχνολογία η κοινωνία προχωρεί μπροστά με σταθερά βήματα. Οι πρόσφατες απαγορεύσεις δεν θα φέρουν αποτέλεσμα άλλο από το χαρακτηρισμό μιας κοινωνίας ως οπισθοδρομικής και αντίθετης με τη δύναμη του μέλλοντος. Θα κατακτήσουμε την παγκόσμια πρωτιά βλακείας ως χώρα, επειδή οι ανεγκέφαλοι που βγάζουν τέτοιους νόμους μας βάζουν βήματα πολλά πίσω από τον συνομήλικό μου στη Αγγλία, τη Γερμανία και αλλού.

Αν ήταν Πρωταπριλιά, θα μου έκοβαν τη χολή, όπως και τώρα, αλλά θα καταλάβαινα ότι ήταν ένα αστείο. Αλλά τώρα; Ολοι οι gamers καταστράφηκαν. Τι, επειδή έπιασαν κάμποσους από τη 17Ν, πρέπει να κάνουν ό,τι θέλουν; Πώς τους ήρθε καλοκαιριάτικα; Δεν πήγαιναν διακοπές καλύτερα; Ετσι όπως πάμε, θα ιδρυθεί Σώμα Δίωξης των PC Gamers. Θα φτιάχνουμε κρύπτες στα σπίτια μας για να κρύβουμε τα παιχνίδια. Θα ονομαστούν τα σπίτια μας γιάφκες. Κάθε μέρα θα είμαστε όλοι πρωτοσέλιδα. Πλέον δεν θα φοβούμαστε τίποτε άλλο παρά τη Δίωξη των PC Gamers. Θα βάζουμε και τσιλιαδόρο να παραφυλάει ενώ θα παίζουμε στον υπολογιστή.

Με εκτίμηση,
Πέτρος Κορέλας
petroskorelas2004@yahoo.gr



Φίλε Πέτρο,

Κι εμείς σε ευχαριστούμε θερμά για την "κατάθεση ψυχής" που μοιράστηκες μαζί μας. Σου ευχόμαστε η "γιάφκα" σου να είναι πάντα γεμάτη από φίλους... συμμορίτες! Ωχ, τώρα που το σκέφτομαι, αν κάνουμε LAN party, λέτε να μας πάνε μέσα και για "σύσταση συμμορίας"; Δεν γλιτώνουμε με τίποτα...

ΠΑΡΑΝΟΜΕΣ ΚΑΙ ΟΙ ΚΟΥΖΙΝΕΣ;

Αγαπητό "PC Master", Hail!

Ενημερώθηκα πρόσφατα για εκείνο το πολυφημισμένο νέο ή μάλλον add-on νομοσχέδιο περί ηλεκτρονικών παιγνίων και ερωτώ... Καλά, εφόσον η κυβέρνηση έχει λύσει όλα εκείνα τα μικρά προβλήματα που την απασχολούν (ανεργία κ.λπ.), είπε να πάει στα σοβαρότερα; Γιατί, κύριε, είναι κακούργημα να πας σ' ένα Net café και να παίξεις Quake δικτυακό ή και απλό Quake; Μήπως πρόκειται να στοιχηματίσεις και να κερδίσεις ή να χάσεις λεφτά, παρανομώντας; Βέβαια, γιατί να μη στοιχηματίσω, λέμε τώρα, αν θα καεί ή όχι το φαγητό του γείτονα;

Καλό θα ήταν, λοιπόν, οι κύριοι υπουργοί, αν είναι να κάνουν μια δουλειά, να την κάνουν σωστά. Προτείνω, λοιπόν, να εξακολουθούν να πωλούνται ηλεκτρικές ή τεχνικές κουζίνες, η εγκατάσταση των οποίων, όμως, να κρίνεται αυστηρά παράνομη. Ε ρε πείνες που θα πέσουν τότε!

Σας ευχαριστώ για την υπομονή και... στοίχημα την αγορά του περιοδικού πως δεν θα δημοσιεύσετε το γράμμα αυτό!

Δημήτρης, "ARTiSAN",
Αναστασιάδης
artisan3@otenet.gr

Απ! Τό 'χασες το στοίχημα, άρα η αστυνομία θα κυνηγά τώρα εμάς που το κερδίσαμε... Εχω να προτείνω μάλιστα, φίλε Δημήτρη, κι άλλα όμορφα και πρωτότυπα στοιχήματα για να αντικαταστήσουμε τον "παράνομο τζόγο" των... computer games:

- Στοίχημα πως αύριο θα βρέξει! Τρόπος αντιμετώπισης παράνομου τζόγου: Νόμος "Απαγόρευση νεφών". Τα σύννεφα-παραβάτες θα διώκονται και θα υποχρεώνονται να αυτοδιαλυθούν ηρέμως και ησύχως, διαφορετικά θα συλλαμβάνονται και θα οδηγούνται στο Αυτόφωρο.
- Στοίχημα πως δεν τη γλιτώνουμε, θα μας πέσουν τα μαλλιά! Τρόπος αντιμετώπισης παράνομου τζόγου: Νόμος "Απα-

ΕΡΕΒΟΣ ΣΤΗΝ ΑΤΟΠΙΑ

Νύχτα, απόλυτο σκοτάδι, ΕΡΕΒΟΣ κυριολεκτικά... Βροντές να κυριαρχούν στο τοπίο, σπάζοντας με δυνατούς κρότους το μονότονο μουρμουρητό της ερημιάς...

Ηταν όλοι τους εκεί...

Μια βροχερή βραδιά του Αυγούστου, τέλος του καλοκαιριού του 2002 (που μόνο καλοκαίρι δεν θύμιζε), στην Ατοπία, τη μαγική χώρα των games! Ηταν εκεί συγκεντρωμένοι όλοι οι ήρωες της φαντασίας μας, ο hero του Quest for Glory, o King Graham, o Larry Laffer, η Princess Rosella, ο King Arthur, ο Tassadar, η Laura Bow, o Nameless One, αλλά και οι αγαπημένοι και ταυτόχρονα μισητοί μας αντι-ήρωες, ο Bruno, η Katrina, o Malcolm, ο Sarevok, ο Narackamous, ο Dietrich... Ηταν εκεί συγκεντρωμένοι μαζί, ενωμένοι σε μια αλλοπρόσαλλη σύναξη, πλούσιοι και φτωχοί, άρχοντες και ζητιάνοι, άγιοι και κολασμένοι, ταπεινοί και καταφρονεμένοι ταυτόχρονα, με υπερόπτες και αλαζόνες, πατρίκιοι και πληβείοι, Fighters & Knights, Elves, Orcs, Goblins, Dwarves, Fire & Frost Giants, Zerglings & Protoss, Barbarians, Sorcerers, Rogues, Bards, Undead & Necromancers, Dragons, Bile Demons & Dark Mistresses, Vampires, Rangers και άλλοι πολλοί, μια λαοθάλασσα, μια φουσκοθαλασσιά, μια άμπωτη, μια πλημμυρίδα πολύχρωμη και πολύμορφη, όλοι μαζί ενωμένοι για πρώτη φορά στα χρονικά χιλιάδων & χιλιάδων Kilobytes, Megabytes & Gigabytes δεδομένων! Ολοι με πρόσωπα σκυθρωπά, τραχιά χαρακτηριστικά, με την οργή ζωγραφισμένη στα πρόσωπά τους, τα φρύδια να σμίγουν σε μια αγωνιώδη προσπάθεια, σαν δυο σύννεφα που συγκρούονται την ώρα της καταιγίδας, με αστραπές να καθρεφτίζονται στα μισόκλειστα σαν χαραγματιές μάτια...

Τότε ήχησαν τα τύμπανα της τελικής κρίσης... Απόλυτη ησυχία επικράτησε απότομα, σαν να κόπηκε το νήμα της αταξίας που επικρατούσε από το μαγικό μαχαίρι της τάξης και το πανδαιμόνιο μετατράπηκε σε μια ακινησία νεκρική που απλώθηκε στους πάντες, σκεπάζοντάς τους σαν σεντόνι, απομονώνοντας και τον τελευταίο ψίθυρο... Εμοιαζε σάμπως να κόπασαν ξαφνικά και οι βροντές, σαν να σταμάτησαν οι κεραυνοί να πέφτουν, σαν να πέτρωσαν σε μια αέναη κάθοδο. Ενα φως ψυχρό, λευκό, διαυγές και διαπεραστικό έπεφτε κάθετα πάνω στα ακινητοποιημένα σώματα, εξαφανίζοντας το παιχνίδισμα των σκιών, οι οποίες πάγωσαν στη θέση τους μαζί με τα κορμιά που τις δημιουργούσαν.

Πήρε τότε το λόγο ο Ανώτατος Αρχοντας Δικαστής & Υψιστος Τιμωρός HORNED REAPER, που, εν μέσω άγριων βρυχηθμών και άναρθρων κραυγών, είπε τα εξής:

- Είμαστε σήμερα εδώ για να δικάσουμε και να καταδικάσουμε στο ΠΥΡ το ΕΞΩΤΕΡΟΝ τους αχαρακτήριστους ανθρώπους της κατά τ' άλλα ένδοξης (κάποτε) χώρας του πλανήτη Γη, που ακούει στο όνομα Ελλάς, για λόγους τους οποίους θα μας εξηγήσει ο Δημόσιος Κατήγορος & Αρχιεισαγγελέας κ. ZERATUL, ο οποίος έχει το λόγο...

- Σεβάσμιε Αρχοντα & Δικαστά κ. HORNED REAPER, στο θέμα μας τώρα, δεν θα σπαταλήσω τον πολύτιμο χρόνο σας καθώς και του ακροατηρίου μας, από το οποίο διά βοής θα ζητήσω να καταδικάσει τους... Ελληνες (τσκ, τσκ, τσκ) διότι απαγόρευσαν στη χώρα τους τη διεξαγωγή games σε Η/Υ σε δημόσιους ή -άκουσον άκουσον- ιδιωτικούς χώρους, με ελεεινό και τρισάθλιο πρόσχημα την καταπολέμηση του τζόγου και των τυχερών παιγνίων...

- Προτού περάσουμε στη διά βοής επικύρωση της αιώνιας καταδίκης των κατηγορουμένων από το ακροατήριο του δικαστηρίου μας, θα δώσω το λόγο στο συνήγορο υπεράσπισης Μέγα Αρχιστράτηγο & Αθάνατο Στρατηλάτη Αλέξανδρο τον Μακεδόνα, που τυγχάνει και συμπατριώτης τους...

- ΕΝΑ ΕΧΩ ΝΑ ΕΙΠΩ, Ω ΑΡΧΟΝΤΑ REAPER: ΑΙΣΧΟΣ! ΕΙΣ ΤΟΝ ΚΑΙΑΔΑΝ!

- Και με τη σύμφωνη γνώμη προέδρου, δημόσιου κατήγορου και συνήγορου υπεράσπισης, ζητώ από το ακροατήριο του δικαστηρίου να επικυρώσει την τελική καταδικαστική απόφασή μας διά ΒΟΗΣ!

Το πανδαιμόνιο των αποδοκιμασιών, γιουχαϊσμών και ύβρεων (binelikίων κ.λπ.) που επακολούθησαν, εκτοξευόμενα ένθεν κακείθεν κατά παντός υπευθύνου από το συγκεντρωμένο πλήθος, αδυνατούμε να το περιγράψουμε με λόγια, αλλά μπορεί να το φανταστεί ο καθένας...

Sancte Socrates ora pro nobis...

macedon3
ΤΣΑΓΓΑΔΟΥΡΑΣ ΝΙΚΟΛΑΟΣ
ΚΟΖΑΝΗ
macedon3@hotmail.com

Υ.Γ. : Μ' αρέσει που κάποια παιδιά (κι εγώ κάποτε - μια φορά κι έναν καιρό) ονειρευόμασταν να φτιάξουμε τα δικά μας παιχνίδια για τους Η/Υ, να κάνουμε επάγγελμα και σταδιοδρομία, κάτι που παγκοσμίως θεωρείται τέχνη (προσωπικά θεωρώ τα παιχνίδια των υπολογιστών ως την 8η τέχνη). Και να, αίφνης, εν έτει 2002 θα βρισκόμασταν στο δρόμο ως άνεργοι και μάλιστα ως παράνομοι, ως τρομοκράτες, ως προαγωγοί και κοινοί εγκληματίες, ως φρουτέμποροι!

Φίλε Νίκο,

Τώρα κατάλαβα, επιτέλους, γιατί οι εταιρείες αποφάσισαν να καταργήσουν τα παλιά, χοντρά κουτιά και να υιοθετήσουν τις λιτές αλά DVD συσκευασίες στα παιχνίδια: Επειδή με αυτόν το νόμο δεν θα σηκωθούν μόνο οι ήρωες των παιχνιδιών να μας χτυπούν στο κεφάλι, μπας και... αλλάξουμε μυαλά, αλλά και τα ίδια τα κουτιά των παιχνιδιών. Προνόησαν τουλάχιστον να τα μικρύνουν για να μην είναι το χτύπημα τόσο βαρύ... Ηδη ετοιμάζονται και τα πρώτα sequels, ειδικά για την Ελλάδα:

- The Longest Journey: From Greece to Logic
- Tomb Raider: Lara under arrest in Santorini island
- Larry Laffer in the land where digital women are banned
- Gamer vs Predator
- Duke Nukem: Games Forever
- Nevergamer Nights
- Quest for Glory: So you want to be a Greek gamer
- The Greek Game Collection: 10 best empty boxes

Και έπεται συνέχεια...

γόρευση φαλακρών". Οι φαλακροί θα υποχρεώνονται να φορούν περούκα, ειδάλλως θα αποκεφαλίζονται πάραυτα.

- Στοίχημα πως για τα επόμενα είκοσι λεπτά δεν θα περάσει τρόλεϊ από τη στάση. Τρόπος αντιμετώπισης παράνομου τζόγου: Νόμος "Απαγόρευση τρόλεϊ". Οσα τρόλεϊ εντοπίζονται κατά παράβαση του νόμου, θα ακρωτηριάζονται (θα τους κόβονται οι κεραίες).

- Στοίχημα πως η ελπίδα πεθαίνει πάντοτε τελευταία. Τρόπος αντιμετώπισης παράνομου τζόγου: Νόμος "Απαγόρευση ελπίδων". Οσες ελπίδες εντοπίζονται κατά παράβαση του νόμου, θα οδηγούνται εκτός των συνόρων της χώρας. Αλλωστε στην Ελλάδα δεν έχουν λόγο ύπαρξης...

ΘΑ ΑΠΑΓΟΡΕΥΣΟΥΝ ΚΑΙ ΤΗΝ... ELECTRONIC ARTS;

Ολες οι μεγάλες εταιρείες (EA, Eidos, UbiSoft, Infogrames, Microsoft κ.ο.κ.) κατασκευάζουν παιχνίδια που έχουν ως προορισμό τους την εγκατάστασή τους στο σκληρό δίσκο μας... Ας τολμήσει, λοιπόν, να κλείσει κάποιος αυτές τις εταιρείες και θα σας πω εγώ μετά αν θα ξαναδουλέψουμε με Windows. Με DOS μας βλέπω και (πάρα) πολύ μας είναι. Ακόμα και μεγάλες χώρες, όπως η Αμερική, ουδέποτε έκαναν την παραμικρή προσπάθεια να ξαποστείλουν τα games από εκεί που ήρθαν!

ace70@hotmail.com

Φίλε μας,

Λες να απαγορεύσουν και τις... μεγάλες παιχνιδοεταιρείες και τα παραρτήματα/αντιπροσωπίες τους στην Ελλάδα; Ετσι όπως πάμε, όλα είναι πιθανά... Καλά, να δω τον Gates με πανό "Δεν θα περάσει η τρομοκρατία του νόμου 3037" κι ας πεθάνω!

ΤΟ ΝΤΕΛΙΡΙΟ ΤΗΣ ΠΑΡΑΝΟΙΑΣ

Αγαπητό "PC Master",

Ειλικρινά, στην αρχή εξέλαβα ως αστείο το ότι απαγορεύεται το gaming ακόμα και μέσα στο σπίτι μου, όταν, όμως, διάβασα και στη στήλη του περιοδικού "Μεταξύ μας" το κείμενο του νόμου, αρχικά απόρησα και σιγά-σιγά η απορία μου μετατράπηκε σε αμηχανία και αγανάκτηση, ειδικότερα όταν έμαθα ότι η αστυνομία έκανε έφοδο σε Internet café (Interspot) στη Ναυαρίνου στη Θεσσαλονίκη, όπου μένω, και συνέλαβε τον ιδιοκτήτη, κλείνοντας το café για παράβαση του νέου νόμου. Για να είμαι πιο συγκεκριμένος, επειδή τα παιδιά μέσα έπαιζαν Counter-Strike! Ετσι όπως βαδίζουμε, δεν θα απορήσω καθόλου αν σε λίγο καιρό ψηφιστεί νομοσχέδιο, σύμφωνα με το οποίο θα απαγορεύεται να συνομιλούμε μεταξύ μας.

Αυτά από εμένα. Συνεχίστε την εξαιρετική δουλειά που κάνετε.

creep

creeping_death_m@yahoo.gr

Υ.Γ.: Δοκιμάστε να κυκλοφορήσετε δύο εκδόσεις, μία DVD και μία CD.

Φίλε μας,

Πλάκα-πλάκα ξέρεις πόσα κακά μπορούν να συμβούν όταν δύο άνθρωποι συνομιλούν; Κατ' αρχάς, είναι πιθανόν να βρί-

ΑΠΟ ΤΟ FORUM

Στην ενότητα αυτή θα σας παρουσιάζουμε κάθε μήνα ενδιαφέροντα μηνύματα από το on-line forum του περιοδικού μας (http://www.pcmaster.gr/forum/).

@ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΚΗ vs ΘΕΤΙΚΗ

"Πηγαίνω Β' Λυκείου και αυτή τη βδομάδα έγινε, όπως όλοι θα γνωρίζετε, ο χωρισμός των μαθητών σε κατευθύνσεις. Εγώ επέλεξα τεχνολογική. Λοιπόν, αφού χωριστήκαμε, μας είπαν σε ποιες τάξεις θα κάνει μάθημα κάθε κατεύθυνση. Μπαίνουμε στη δική μας και τι να δούμε; Η πιο μικρή τάξη του σχολείου, εντελώς παραμελημένη και με θέα κάτι ξερά χορτάρια στο πίσω μέρος της αυλής! Αφού φάγαμε το πρώτο φλας, καθίσαμε στα θρανία και περιμέναμε να περάσει κανένας καθηγητής να του τα ψάλλουμε. Μάταια, όμως. Επί 3 ώρες δεν ήρθε κανένας καθηγητής στην τάξη ούτε για να μας δώσει το πρόγραμμα. Αντίθετα, στη θετική κατεύθυνση μπήκαν όλοι οι καθηγητές που θα τους κάνουν μάθημα φέτος, οι οποίοι μάλιστα ήταν και εντελώς κυριλάτοι και αντιμετώπιζαν τα παιδιά λες και θα έβγαιναν ΟΛΟΙ τους γιατροί. Αφού παραπονεθήκαμε για το... γράψιμο, μας στέλνουν τον μαθηματικό μας. Εκεί τα είδαμε όλα. Ενας τύπος σαν μπογιατζής, λερωμένος και βρωμερός, που κρατούσε κιμωλίες στην τσέπη του και είχε γίνει κατάσπρος. Για να μην πω για την τσιγαρίλα του, που βρώμισε όλη την τάξη... Μετά μας στέλνουνε την καθηγήτρια Τεχνολογίας Επικοινωνιών, η οποία, ειλικρινά, ΕΙΝΑΙ ΤΡΑΥΛΗ!!! Πώς θα διδαχθούμε ένα εντελώς προφορικό μάθημα από μια τραυλή καθηγήτρια, που κάνει 1 ώρα να πει κάθε γράμμα;!;!;!

Τέσπα, κατεβαίνουμε να πάρουμε βιβλία και ενημερωνόμαστε ότι δεν υπάρχουν μαθηματικά κατεύθυνσης για εμάς, επειδή τα πήρε ΟΛΑ η θετική (παίρνανε από 2 βιβλία ο καθένας) και ότι εμείς θα πρέπει να περιμένουμε 2 εβδομάδες για να πάρουμε τα βιβλία. Και όπως είπε και ο διευθυντής: "Γιατί, εσείς θα τα διαβάζατε; Αφήστε τουλάχιστον τα παιδιά της θετικής να κάνουν σωστά τη δουλειά τους." Α, μην ξεχάσω να αναφέρω ότι από τα 18 παιδιά του τμήματός μου (είμαστε 2 τμήματα τεχνολογική) τα 6 είναι αριστούχοι με 18,5 +."

SkyHawkGR

@ ΚΑΛΕΣΜΑ ΓΙΑ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΚΟΥΣ... ADVENTURERS!

Οπως έχω ξαναπεί, αλλά χάθηκε κάπου στη λίστα λόγω των αμέτρητων polls, όποιος νομίζει ότι μπορεί να βοηθήσει να φτιάξουμε ένα adventure, ας απαντήσει εδώ ή στο mail μου.

Βασικά ζητώ άτομα να βρουν και να φωτογραφίσουν κάποιο παλιό σπίτι ή κάτι τέτοιο και άτομα για να "γράψουν" ή να προτείνουν τη μουσική επένδυσή του. Το παιχνίδι, όπως έχω ξαναπεί, θα είναι δωρεάν (freeware), μια και αυτή είναι η πολιτική μου.

Αντε, γιατί αν αρχίσει το εξάμηνο, χαθήκαμε!

Babis

@ NEVERWINTER NIGHTS ΚΑΙ... FPS

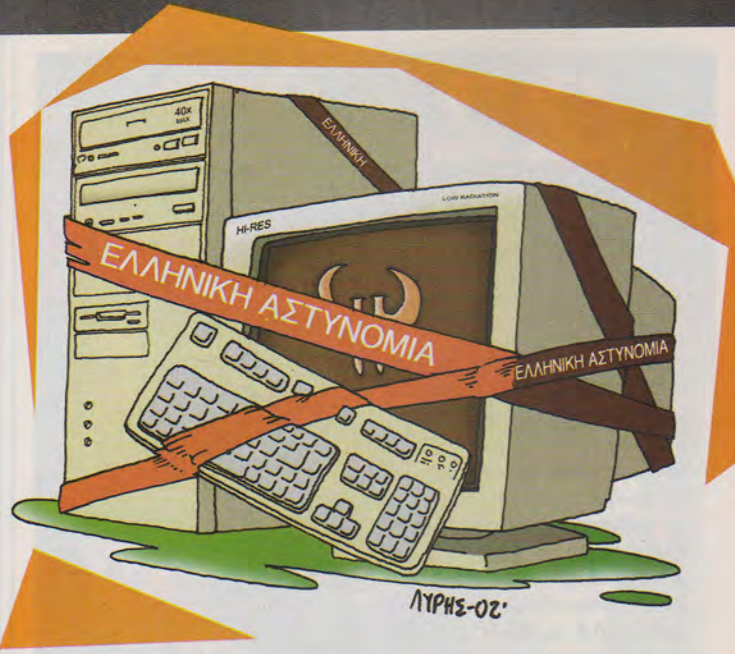
Μα, καλά, τι απαιτήσεις έχει αυτό το παιχνίδι! Είναι τρελοί αυτοί οι προγραμματιστές της Bioware; Ούτε ένα optimazition δεν έκαναν στον κώδικα; Προ-

σουν. Απαράδεκτο και αισχρό. Εν συνεχεία, είναι δυνατόν να διαφωνήσουν και να αρχίσουν να μαλώνουν, κάτι που οδηγεί στη βία και στα παράγωγά της. Αν πάλι συμφωνήσουν, ποιος μας λέει ότι δεν συνωμοτούν εναντίον της κοινωνίας; Επειδή, λοιπόν, δεν είναι δυνατόν να ελεγχθεί τι λένε δύο άνθρωποι όταν συνομιλούν -αχέμ... με κάποιες εξαιρέσεις, φυσικά-, ε, δεν απαγορεύουμε τις συνομιλίες να έχουμε το κεφάλι μας ήσυχο; Simple as that...

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ ΣΕ... ΣΥΣΚΕΥΑΣΙΑ ΔΩΡΟΥ!

Αγαπητό "PC Master",

Σήμερα, που πήγα σε Internet café να παίξω το αγαπημένο μου παιχνίδι ύστερα από το μεγάλο διάστημα των διακοπών, σκάνε μύτη αστυνομικοί με πολιτικά και ζητούσαν ταυτότητες και ηλικία. Στην αρχή νόμιζα ότι ήταν έλεγχος για ηλικίες (υποτίθεται ότι απαγορεύεται η είσοδος σε άτομα κάτω των 16). Σύντομα, όμως, διαπίστωσα ότι πρόκειται για εφαρμογή του νομοσχεδίου, αφού έβγαλαν όλους όσοι έπαιζαν παιχνίδια έξω και αφήσανε μέσα μόνο αυτούς που ήταν απλώς στο Internet. Αργότερα τύλιξαν τους υπολογιστές με τη χαρακτηριστική ερυθρόλευκη κορδέλα που βάζουν στα γήπεδα και στα ατυχήματα. Το μόνο που κατάφεραν ήταν να κάνουν τεράστια ζημιά στους κατόχους του μαγαζιού, που από μόνοι τους δεν ζήτησαν χρήματα για όση ώρα προλάβαμε και παίξαμε, αλλά και γενικά σε όλα τα Internet cafés που ως τώρα πλήθαιναν. Απ' την άλλη, ο νόμος προωθεί περισσότερο κόσμο στα casinos, τα οποία κατά τη γνώμη μου έπρεπε να είχαν καταργηθεί από τότε που άνοιξαν.



Ακόμα ένα αρνητικό στοιχείο είναι αυτό σχετικά με τον τουρισμό που μειώνεται βλέποντας τα χάλια μας, σε αντίθεση με την υπόλοιπη Ευρώπη όπου έχει συνεχώς ανοδική πορεία.

Φιλικά,
Χρήστος
skull@e-free.gr

Φίλε Χρήστο,
Είδες, όμως, τι ωραίος που είναι ο υπολογιστής με την

σπάθησα να τρέξω το παιχνίδι στο σύστημά μου (P2 350MHz, 128MB RAM, 10GB HDD, TNT2 Ultra 32MB) και έπιανε με το ζόρι τα 3FPS... Θα μου πείτε με τέτοιο καρβουδιστήρι πού πηγαίνω... Ναι, αλλά το Dungeon Siege μου τρέχει κανονικά, έστω και στις χαμηλές ρυθμίσεις...! Πού κολλάει αυτό; Δεν νομίζω να υπάρχει κανένας που να αμφισβητεί ότι η μηχανή γραφικών του Dungeon Siege είναι κλάσης ανώτερη... άρα και πιο βαριά... 5 χρόνια την είχαν στην παραγωγή οι άνθρωποι της Bioware και έκαναν την Aurora πιο βαριά κι από την δύο χρόνων μηχανή του DS... Κατά τ' άλλα, το μηχάνημά μου είναι μέσα στα minimum (μόνο στον επεξεργαστή κολλάω)... Εντάξει, δεν έχω την απαίτηση να τρέχω και το Morrowind, αλλά έχω την απαίτηση να τρέχω ένα παιχνίδι που στα γραφικά του δεν μπορεί να αναπαραστήσει ούτε μια καμπύλη στο χώρο και το μόνο θετικό είναι τα καλά textures και τα τέλεια lightning efects... Ομως όλα αυτά τα "καλούδια" τα απενεργοποιώ για να πάρω τον τρομακτικό αριθμό των 3FPS... Φαντάσου και να τα ενεργοποιούσα...

moufiozos

@ CDs ΓΙΑ ΑΝΑΚΥΚΛΩΣΗ, ΚΑΝΕΙΣ;

Επειδή δεν μου πάει η καρδιά να πετάξω τα άχρηστα CDs στα σκουπίδια, ξέρετε αν υπάρχει κάτι σαν ανακύκλωση ή τρόπος να τα πετάς; Ναι, ξέρω στην Ελλάδα αποκλείεται, αλλά...

dizzyk

@ FORUM ΑΠΟ ΑΝΑΓΝΩΣΤΗ

Ισως θυμάστε μερικοί ότι έφτιαχνα ένα φόρουμ και ότι σκόπευα να το διαθέσω σε όσους ενδιαφέρονται. Ε, η στιγμή έφτασε, επιτέλους! Για να μη μακρηγορώ, δείτε τα χαρακτηριστικά και τις δυνατότητες και κατεβάστε το. Τέλος, αν θέλετε, περάστε μια βόλτα από το φόρουμ για να το δείτε εν δράσει και να μου πείτε τη γνώμη σας (δεν είναι απαραίτητη η δημιουργία λογαριασμού για να γράψετε μηνύματα).

DarkMarine

@ CYBERNOID

Στους παλαιότερους σίγουρα κάτι θα λέει ο τίτλος! Στο γνωστό site Home Of The Underdogs (http://www.the-underdogs.org/game.php?id=3489) υπάρχει ένα remake του παλιού, κλασικού Cybernoid 2 σε Windows και μάλιστα ένα από τα καλύτερα remakes που έχω δει ποτέ. Το μέγεθός του δεν είναι ιδιαίτερα μεγάλο (6MB), αλλά αξίζει σίγουρα το χρόνο που θα διαθέσετε για να το κατεβάσετε.

Τα γραφικά είναι εξαιρετικά, ενώ το gameplay ακριβώς το ίδιο: απάνθρωπα δύσκολο και εκνευριστικά εθιστικό! Μου θύμισε τις εποχές που έλιωνα το πρώτο Cybernoid στον αγαπημένο μου Amstrad 6128 με το πράσινο monitor (ακόμα τον έχω!), ενώ το δεύτερο, δυστυχώς, το είχα παίξει ελάχιστα (βλέπετε τότε ζήτημα ήταν να παίρνω ένα παιχνίδι το τρίμηνο!). Κρίμα μόνο που δεν υπάρχει εκείνη η εκπληκτική μουσική του πρωτότυπου παιχνιδιού, αν και αυτή που υπάρχει στα menus είναι αρκετά ατμοσφαιρική!

Καλό θα ήταν κάποιοι να το δουν, για να διαπιστώσουν τι εστί πραγματικό gaming, χωρίς saves και άλλα τέτοια χαριτωμένα που μας κάνουν τη ζωή εύκολη (βάζω και τον εαυτό μου μέσα)! Οι μη υπομονετικοί ας μείνουν μακριά...

Sephir

κόκκινη κορδελίτσα; Σε συσκευασία δώρου ένα πράμα, μες στην τρελή ομορφιά... Αν το βάλεις και σε ασορτί κουτί με περίτεχνες διακοσμήσεις και τα τοιαύτα και προσθέσεις μερικές καραμελίτσες γύρω-γύρω, μπορείς ακόμα και να τον χαρίσεις σε πάρτι γενεθλίων! Τρέλα, καραμέλα και κόκκινη κορδέλα...

ΚΑΙ Η ΑΛΛΗ ΑΠΟΨΗ

Αγαπητό "PC Master",

Ξέρετε πόσα πιτσιρίκια από 7 χρονών και πάνω ξημεροβραδιάζονται στα Net cafés παίζοντας on-line; Εχω υπάρξει προσωπικός μάρτυρας διαλόγου μεταξύ ενός μικρού και ενός καταστηματάρχη, κατά τον οποίο ο μικρός ζητούσε από τον καταστηματάρχη να τον αφήσει να παίξει λίγο παραπάνω, με την υπόσχεση ότι θα πληρώσει το συνολικό χρέος του (15 ευρώ) την επόμενη εβδομάδα, όταν πάρει το χαρτζιλίκι του. Οταν ο καταστηματάρχης τον ρώτησε "καλά, θα ξοδέψεις όλο το χαρτζιλίκι σου για να με ξεπληρώσεις;", ο μικρός δεν απάντησε.

Αυτό το θέαμα με στενοχώρησε. Μην υποστηρίξετε ότι αν απαγορευτεί η είσοδος για παιχνίδι στις ηλικίες κάτω των 17 θα πληγεί η παιδεία των νέων, θα αποκοπεί η νεολαία από την πληροφορική και άλλα παρόμοια, γιατί σας τονίζω ότι στα 2 χρόνια που πηγαίνω συστηματικά σε Net cafés ΔΕΝ ΕΧΩ ΔΕΙ ΠΟΤΕ ΚΑΠΟΙΟ ΠΑΙΔΙ ΚΑΤΩ ΤΩΝ 18 ΝΑ ΑΣΧΟΛΕΙΤΑΙ ΜΕ ΟΤΙΔΗΠΟΤΕ ΑΛΛΟ ΕΚΤΟΣ ΑΠΟ COUNTER-STRIKE (α, και Diablo 2).

Σας ευχαριστώ πολύ,
Δαγλάρογλου Κων/νος
kostasdaglaroglou@hotmail.com

Φίλε Κωνσταντίνε,

Ο νόμος δεν απαγορεύει το gaming σε συγκεκριμένες ηλικίες, αλλά σε όλους ανεξαιρέτως, συνεπώς αυτά που γράφεις δεν σχετίζονται μαζί του. Επί της ουσίας, ο χρόνος που αφιερώνει ένα παιδί στο παιχνίδι και ο χρόνος που αφιερώνει στα μαθήματά του πρέπει να αποτελούν αντικείμενο της γονικής και όχι της κρατικής μέριμνας. Οταν εγώ ήμουν 12 χρόνων, δεν υπήρχαν υπολογιστές, αλλά δεν υπήρχαν και αυτοκίνητα στους δρόμους στο βαθμό που υπάρχουν σήμερα, κι έτσι έπαιζα κρυφτό και κυνηγητό με τους φίλους μου χωρίς να με ενοχλεί κανείς. Εσύ είσαι πρόθυμος να στερηθείς το αυτοκίνητό σου για να μπορούν και πάλι τα παιδιά να παίζουν στους δρόμους και να μη χρειάζονται τους υπολογιστές; Οσο για το χαρτζιλίκι, μη γελιόμαστε: Αν δεν είναι το Counter-Strike, θα είναι κάτι άλλο. Αν ένας γονιός μάθει σωστά στο παιδί του την έννοια της αποταμίευσης, δεν έχει να



φοβάται τίποτα. Αν δεν τη διδάξει, η καταναλωτική κοινωνία μας διαθέτει ατέλειωτους πειρασμούς για κάθε ηλικία...

ΛΟΥΚΕΤΑ ΣΤΗΝ ΚΟΖΑΝΗ

Αγαπητοί συντάκτες του "PC Master", σας χαιρετώ,

Αφορμή γι' αυτό το mail είναι το νομοσχέδιο που απαγορεύει τη διεξαγωγή παιχνιδιών στα Net cafés. Φοιτώ στην πόλη της Κοζάνης και πρόσφατα διαπίστωσα την τραγική εφαρμογή του νομοσχεδίου στα εν λόγω καταστήματα. Αυτό μου θύμισε την προ λίγου καιρού απόπειρα κλεισίματος των Net cafés με την πρόφαση του τζόγου. Πιστεύω πως αν το ζήτημα έχει πάρει τη μορφή που φοβάμαι, πρέπει να αντιμετωπισθεί συλλογικά από όλη την ελληνική κοινότητα των gamers. Προς το παρόν, αποσύρομαι στο PC μου (έχω και ένα Neverwinter να παίξω).

Φιλικά,
Θεόδωρος
Darkon, the new Lord of Murder
darkongr@yahoo.gr

Φίλε Θεόδωρε,

Τι είναι αυτά που λες; Θα παίξεις το Neverwinter Nights; Δηλαδή... δηλαδή, θέλεις να πεις ότι το έχεις εγκαταστήσει κιόλας; Αν είναι δυνατόν... Μα τι κάνει η αστυνομία Κοζάνης; Κοιμάται τον ύπνο του δικαίου; Τρέξατε, προλάβατε: Εγκλημα συντελείται κάτω από τα μάτια μας από κοτζάμ "Lord of Murder"...

ΑΝ ΜΙΛΟΥΣΑΝ ΜΕ ΤΑ ΠΑΙΔΙΑ ΤΟΥΣ...

Αγαπητή συντακτική ομάδα του "PC Master",

Οταν πρωτοδιάβασα γι' αυτόν το νόμο, σκέφτηκα ότι δεν μπορεί να εννοεί αυτά που λέει. Σκέφτηκα πως μάλλον εγώ άλλα διάβαζα και άλλα καταλάβαινα. Τελικά, όμως, οι πολιτικοί έχουν βαλθεί να μας τρελάνουν. Οπως είπατε και εσείς σε προηγούμενο τεύχος, κανένας μα κανένας από τους πολιτικούς δεν έχει παιδιά που να παίζουν PLAYSTATION, SEGA κ.λπ.;

Εχω μια απορία που θα ήθελα πάρα πολύ να μου λύσει κάποιος πολιτικός. Γιατί είναι παράνομο εγώ ο καταναλωτής να παίζω στο σπίτι μου ηλεκτρονικά παιχνίδια, ενώ είναι νόμιμο στα καταστήματα να τα πουλάνε; Οχι τίποτε άλλο, αλλά αν εγώ είμαι αυτός που παρανομεί, τότε και τα καταστήματα είναι υποχρεωμένα να μου επιστρέψουν τα χρήματα που έδωσα για να πάρω το PS2, το Xbox, καθώς επίσης άλλα τόσα CDs ηλεκτρονικών παιχνιδιών που αγόρασα εγώ, ο ξάδερφός μου, το παιδί απέναντι και άλλοι τόσοι και τόσοι που δώσαμε ένα σωρό λεφτά.

Φιλικά,
Γιάννης Κ.
Αδριανή Δράμας
kipraiosjohn@hotmail.com

Φίλε Γιάννη,

Διακρίνω στο γράμμα σου πως έχεις μια τάση προς την παρανομία... Τέλος πάντων, σου έχω λύσεις για το τι μπορείς να κάνεις τα CDs των παιχνιδιών που έχεις αγοράσει. Πάμε, λοιπόν:

- Σουβέρ στο γραφείο σου.
- Φρίσμπι για την παραλία (θα ξανάρθει το καλοκαίρι, πού θα πάει;).
- Μπορείς να τα χρησιμοποιείς νόμιμα ως μηχανικά παίγνια, παίζοντας κρίκους, όπως στο λούνα παρκ (είδες πού χρησιμεύει η τρύπα στη μέση;).
- Τα περνάς από τα αυτιά σου σαν σκουλαρίκια.
- Τα μετράς όταν έχεις αϋπνία σαν προβατάκια.
- Διακοσμείς άδειους τοίχους του σπιτιού σου.
- Τα δένεις με σπάγκο και τα βγάζεις βόλτα στο δρόμο.
- Τα πετάς ένα-ένα προς τα πάνω και μετά προσπαθείς να τα πάσεις όπως οι ταχυδακτυ-

Αγγελίες

Θέλετε να πουλήσετε, να αγοράσετε, να ανταλλάξετε ή ακόμα και να ... χαρίσετε κάποιο προϊόν; Τότε η στήλη "Αγγελίες" του "PC Master" είναι εδώ και περιμένει την επιστολή ή το e-mail σας!

Προσοχή: *Οι καταχωρίζοντες μικρές αγγελίες φέρουν στο ακέραιο την ευθύνη των κειμένων των αγγελιών τους. Το περιοδικό δεν έχει τη δυνατότητα να ελέγξει την ορθότητα των στοιχείων κάθε αγγελίας.*

Software

✦ **ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ** αυθεντικά για Η/Υ τα παιχνίδια: Warcraft 3, 2002 FIFA World Cup, Secrets of Alamut, Tropico, Commandos 2, Salt Lake 2002, Black & White, Desperados, Red Alert 2, F1 2002, FIFA 2001 προς 10,00 ευρώ το καθένα. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Χρήστος
Τηλέφωνο: 0310 947850
e-mail: paokara1985@hotmail.com

✦ **ΠΩΛΕΙΤΑΙ MS** Visual Studio .net Architect Edition (5 CDs) στην τιμή των 30,00 ευρώ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Παναγιώτης
Τηλέφωνο: 010 6083309

✦ **ΖΗΤΟΥΝΤΑΙ** παλιά παιχνίδια για PC (1988 έως 1994) σε δισκέτες ή CDs. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Χρήστος
Τηλέφωνο: 0977 579055

Hardware

✦ **ΠΩΛΕΙΤΑΙ** υπολογιστής Duron 700 MHz, motherboard MSI,128MB, Hercules GeForce 2 GTS, Creative SoundBlaster Live 300,00 ευρώ! Επίσης, πωλείται ολοκαίνουρια (στο κουτί της) ATI RADEON 8500 64MB (original ATI) μόνο 220,00 ευρώ!
Ονομα: Κώστας
Τηλέφωνο: 0310 413704, 0972 334574
e-mail: bikas@yahoo.com

✦ **ΠΩΛΕΙΤΑΙ** CREATIVE GeForce4 Ti4400 128MB με TV-Out (αχρησιμοποίητη!) ΜΟΝΟ 275,00 ευρώ! Δώρο 4 καινούρια original games!
Ονομα: Κώστας
Τηλέφωνο: 0310 413704, 0972 334574
e-mail: bikas@yahoo.com

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ εξαρτήματα από Η/Υ σε πολύ καλές τιμές. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Κωνσταντίνος
Τηλέφωνο: 010 9587675

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ motherboard Elite, CPU Celeron 566 ή Celeron 800, 256 RAM, VGA Matrox G200, modem U.S. Robotics 56K PCI, CD-ROM TEAC 32x. Ολα 150,00-180,00 ευρώ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Στέφανος
Τηλέφωνο: 0310 437074 μετά τις 19:00

Διάφορα

✦ **ΠΩΛΕΙΤΑΙ** virtual πιστόλι για PlayStation 1 μάρκας GAMEINIS με μεγάλο καλώδιο μόνο 20,00 ευρώ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Δημήτρης
Τηλέφωνο: 0942 666725

✦ **ΠΩΛΕΙΤΑΙ** τιμονιέρα για PlayStation 1 μάρκας LOGIK μοντέλο TOP DRIVE, με γκάζι και φρένο στο τιμόνι, μόνο 25,00 ευρώ.
Ονομα: Δημήτρης
Τηλέφωνο: 0942 666725

λουργοί. Με λίγη εξάσκηση, μια νέα καριέρα ανοίγεται μπροστά σου...

ΕΝΑΣ ΝΟΜΟΣ... ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΠΡΟΒΛΗΜΑ!

Αγαπητό "PC Master",

Το νομοσχέδιο αποτελεί κοινωνικό πρόβλημα, γιατί ο κλάδος των ηλεκτρονικών παιχνιδιών απασχολούσε 200.000 άτομα και τα Net cafés γύρω στους 12.000 εργαζόμενους. Ετσι αναρωτιέμαι: Τόσοι εργαζόμενοι τι θα απογίνουν, πού αλλού θα βρουν δουλειά, αφού ήδη στη χώρα μας υπάρχει μεγάλο ποσοστό ανεργίας;

Ενα άλλο γεγονός για το οποίο προβληματίζομαι είναι το ότι απαγόρευσαν τα ηλεκτρονικά παιχνίδια και τα παιχνίδια στα Net cafés για να προφυλάξουν τους πολίτες από τον παράνομο τζόγο. Δηλαδή το κράτος τα μόνα διαθέσιμα μαγαζιά με ηλεκτρονικά παιχνίδια που αφήνει σε λειτουργία και θεωρεί νόμιμα είναι τα καζίνο (slot machines); Σαν να σε αναγκάζει να πας αποκλειστικά εκεί και να χάσεις και το σπίτι σου ακόμα, πού ξέρεις, ίσως και το σκύλο σου.

Αυτά είχα να σας αναφέρω και να εκφράσω την οργή μου που δεν θα μπορώ να παίζω Counter-Strike σε LAN party, γιατί με την PTSN ούτε σε χίλια χρόνια δεν πρόκειται να παίξω στο Διαδίκτυο.

Παπαλαγάρας Βασίλης
papalagaras@hotmail.com

Φίλε Βασίλη,

Ετσι όπως πάμε, σε λίγο θα παίζουμε Counter-Strike στα... καζίνο, με δώρο ένα αυτοκίνητο κάθε μέρα σε μια τυχερή ομάδα...

Οσο για τα LAN parties, είδες πώς σε προστατεύει ο νόμος; Από κει που θα παιδευόσουν με το modemάκι σου, να πάσεις ένα αξιοπρεπές ping, χωρίς η ταλαιπωρία και η ταπείνωση που θα ένιωθες, αντιμετωπίζοντας gamers με τρελές ταχύτητες από το εξωτερικό, τώρα διασώζεις την εθνική υπερηφάνεια σου και γλιτώνεις και το χαράτσι από τον ΟΤΕ! Είδες ο νέος νόμος; Μ' έναν σμπάρο δυο τρυγόνια...

ΑΥΤΟΙ ΠΟΥ ΠΛΗΤΤΟΝΤΑΙ

Οταν διάβασα αρχικά το άρθρο στη στήλη "Μεταξύ μας", με παραξένεψε η άποψη του master πως ο νόμος, μάλλον, δεν γράφτηκε με κακή πρόθεση. Πιστεύω πως, δυστυχώς, για όλους εμάς ο νόμος αυτός κρύβει κάποια υστεροβουλία.

Αυτό που δένει ακόμα περισσότερο την τρέλα είναι το εξής αναγραφόμενο σημείο: Αρθρο 2, παράγραφος 2: "...δεν επιτρέπεται να συνομολογηθεί στοίχημα μεταξύ οποιωνδήποτε προσώπων ή να αποδοθεί οποιασδήποτε μορφής οικονομικό όφελος στον παίκτη." Εδώ δεν μπόρεσα να καταλάβω τη "σαφήνεια" του νόμου. Οταν λέει οικονομικό όφελος, συμπεριλαμβάνει τα έπαθλα που μπορεί να κερδίσει κάποιος σε έναν διαγωνισμό...

Με πολλή εκτίμηση,
Δημήτρης Μουρατίδης, Θεσσαλονίκη
Dmouratidis@yahoo.com
Dmouratidis@mailbox.gr

Φίλε Δημήτρη,

Οπως θα διαβάσεις και σε άλλες σελίδες του περιοδικού, ήδη δύο μεγάλα τουρνουά που επρόκειτο να διεξαχθούν στη Θεσσαλονίκη, το δικό μας Grand Prix Βορείου Ελλάδος και τα CPL Qualifiers, ματαιώθηκαν εξαιτίας του νόμου. Ας ελπίσουμε πως δεν θα... υπάρξει συνέχεια!

RED DRAGON

Η μεταφορά του "Red Dragon" είναι η δεύτερη σε σειρά μετά το "Manhunter" (1986) από τον Michael Mann και διαδραματίζεται κάπου 20 χρόνια πριν από τη "Σιωπή των Αμνών".

Από το team του Cinemascope.gr
www.cinemascope.gr

ΕΙΔΟΣ Θρίλερ
ΣΚΗΝΟΘΕΣΙΑ Brett Ratner
ΠΡΩΤΑΓΩΝΙΣΤΟΥΝ Anthony Hopkins, Edward Norton, Ralph Fiennes, Emily Watson, Mary-Louise Parker, Harvey Keitel, Philip Seymour Hoffman, Anthony Heald
ΠΑΡΑΓΩΓΗ Universal Pictures
ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑ ΣΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ Παρασκευή 25 Οκτωβρίου 2002

Κόκκινος σαν το Διάβολο





Ενώ ο Will Graham είναι έτοιμος να αποσυρθεί από τη δουλειά του ως πράκτορας του FBI, επιστρέφει για να συλλάβει έναν κατά συρροή δολοφόνο, γνωστό ως "Tooth Fairy". Ο δολοφόνος Francis Dollarhyde απεχθάνεται τον τίτλο αυτό και αυτοαποκαλείται "Red Dragon". Για να τον πιάσει, όμως, θα πρέπει να συνεργαστεί με το γνωστό μας Dr Hannibal Lecter, ο οποίος τροφοδοτεί τον Dollarhyde με πληροφορίες για τον Graham και την οικογένειά του.

"Νομίζω πως όλοι μας από την αρχή αποκλείσαμε την ιδέα", αναφέρει ο Edward Norton, που υποδύεται τον Will Graham. Κανείς δεν πήρε στα σοβαρά την πρόταση να γυριστεί ακόμη μία ταινία με το χαρακτήρα του Hannibal Lecter, ιδιαίτερα όταν η συγκεκριμένη είχε μεταφερθεί και στο παρελθόν στη μεγάλη οθόνη. Θα ήταν η τέταρτη σε σειρά ταινία, βασισμένη στο ομώνυμο βιβλίο του Thomas Harris, το οποίο είναι χρονικά το πρώτο και αυτό που εισήγαγε τον Lecter ως χαρακτήρα.

Το σενάριο από τον Ted Tally, ο οποίος κέρδισε Oscar για τη μεταφορά του "The Silence of the Lambs" το 1991, σίγουρα βοήθησε την κατάσταση, αφού απέδειξε πως το "Red Dragon" είναι μια ταινία η οποία αφήνει χώρο για την ανάπτυξη πολλών στοιχείων. Δανείζεται ατάκες όπως και σκηνές ολόκληρες από το βιβλίο (κάτι που το "Manhunter" δεν έδωσε στους θεατές του), που τονίζουν την τρέλα του δολοφόνου Francis Dolarhyde (τον υποδύεται ο Ralph Fiennes). Το σενάριο, επίσης, δίνει στοιχεία για τη σύλληψη του Lecter (πάντα από το μέντορα Anthony Hopkins) και πλησιάζει πολύ στο αυθεντικό τέλος του βιβλίου.

Χάρη στις προσπάθειές του, ο Ratner συγκέντρωσε ένα cast με τέσσερις υποψήφιους για Oscar στο παρελθόν - τον Norton, τον Fiennes, την Emily Watson (στο ρόλο της τυφλής συντρόφου του δολοφόνου) και τον Harvey Keitel (ως ο μέντορας-πράκτορας του FBI Jack Crawford). Στο cast συμμετέχουν ακόμη η Mary-Louise Parker (ως η γυναίκα του Graham) και, φυσικά, ο Hopkins που κέρδισε Oscar για την ερμηνεία του στη "Σιωπή".

"Είναι μια αληθινή μεταφορά των προθέσεων του βιβλίου του Thomas Harris."
Brett Ratner

SIGNS

ΕΙΔΟΣ Επιστημονική φαντασία, Αγωνία
ΣΚΗΝΟΘΕΣΙΑ M. Night Shyamalan
ΠΡΩΤΑΓΩΝΙΣΤΟΥΝ Mel Gibson, Joaquin Phoenix, Cherry Jones, Rory Culkin, Abigail Breslin
ΠΑΡΑΓΩΓΗ Touchstone Pictures
ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑ ΣΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ Παρασκευή 1 Νοεμβρίου 2002



Ο σκηνοθέτης αυτού του έργου δεν χρειάζεται ιδιαίτερες συστάσεις. Πρόκειται για το δημιουργό των "The Sixth Sense" και "Unbreakable", M. Night Shyamalan, η καινούρια πρόκληση του οποίου είναι οι εξωγήινοι. Παρόλο που το θέμα είναι κοινό, ο τρόπος που το χειρίζεται είναι ιδιαίτερα πρωτότυπος. Δεν θα ήταν υπερβολή εάν λέγαμε πως το αποτέλεσμα αποτελεί συνδυασμό στοιχείων του Hitchkok και του Spielberg.

Καθένας από εμάς έρχεται αντιμέτωπος κατά τη διάρκεια της ζωής του με αναπάντεχα ερωτήματα, στα οποία είτε από αδυναμία είτε από φόβο δεν δίνουμε ποτέ απαντήσεις. Τι γίνεται, όμως, αν κάποιο πρωί ανοίξουμε την πόρτα και ένα από αυτά τα ερωτήματα βρίσκεται μπροστά μας; Αυτό είναι και το θέμα της ταινίας. Ο Graham Hess (Mel Gibson) είναι ένας αγρότης, που έχει χάσει τη σύζυγό του και την πίστη του και ζει απομονωμένος με τα δύο παιδιά του και το νεότερο αδερφό του (Joaquin Phoenix). Ενα πρωί τα παιδιά ανακαλύπτουν τεράστια γεωμετρικά σχήματα σε όλη την έκταση του αγροκτήματος και προσπαθούν όλοι μαζί να δώσουν απάντηση σε αυτό το αίνιγμα.



Σε ό,τι αφορά τους ηθοποιούς, θα πίστευε κανείς ότι το θέμα δεν προσφέρει πολλές δυνατότητες. Ωστόσο, το οικογενειακό και ψυχολογικό στοιχείο που έχει αναμείξει ο σκηνοθέτης τούς έδωσε την ευκαιρία. Ο Mel Gibson είναι εκπληκτικός στο ρόλο του και χαρίζει στην ταινία πολλά θετικά στοιχεία. Σημειώνεται ότι ο ρόλος του Graham είχε γραφτεί αρχικά για ένα άτομο μεγαλύτερης ηλικίας. Οταν, όμως, ο Gibson άρχισε να ενδιαφέρεται για την παραγωγή, ο Shyamalan ξαναέγραψε το ρόλο, έχοντας στο μυαλό του το συγκεκριμένο ηθοποιό. Εκτός από το συναίσθημα του φόβου, οι πρωταγωνιστές προσπαθούν να πλησιάσουν ο ένας τον άλλον, ενώ ο πατέρας έρχεται αντιμέτωπος με το προσωπικό δίλημμά του, της πίστης δηλαδή στο Θεό. Η μείξη όλων αυτών δίνει στο φιλμ έναν τελείως διαφορετικό χαρακτήρα.

Η σκηνοθεσία πρωτοτυπεί και σε ένα άλλο σημείο. Σε πολλές σκηνές του έργου εμφανίζονται οι εξωγήινοι κατά τη διάρκεια της ημέρας. Ενώ, όμως, περιμέναμε να δούμε εκπληκτικά εφέ και περίεργες μορφές, ο σκηνοθέτης αποφεύγει να δείξει τους εξωγήινους επί της οθόνης, πιστεύοντας ότι με τον τρόπο αυτό ερεθίζει ακόμη περισσότερο τη φαντασία του θεατή και αυξάνει την αγωνία του (στοιχείο που είχε χρησιμοποιήσει επιτυχώς και ο Chris Carter στα πρώτα επεισόδια των "X-Files").

Πρόκειται για μία ταινία επιστημονικής φαντασίας, σκηνοθετημένη από έναν άνθρωπο που έχει αποδείξει το ταλέντο του στο είδος και συνεχίζει να μας καταπλήσσει με τις καινοτομίες του. Αυτό το φιλμ είναι διαφορετικό από τα δύο προηγούμενα που μας έχει προτείνει. Οι οπαδοί του, βέβαια, ίσως δεν μείνουν ευχαριστημένοι με το τέλος του, καθώς ο Shyamalan εγκαταλείπει το σύνηθες ανατρεπτικό τέλος, όπου όλα αλλάζουν στην τελευταία σκηνή, και τελειώνει την ιστορία του με τρόπο τέτοιον ώστε όλα έχουν νόημα και δένουν μεταξύ τους.

PC

Ειδήσεις

Θεωρούνται τα βραβεία κινηματογράφου στο Διαδίκτυο και αρκετοί είναι αυτοί που τα αναφέρουν και ως τα "Oscars του Internet". Ο λόγος για τα Internet Movie Awards (IMAs) που διοργανώνονται κάθε εξάμηνο από την Internet Entertainment Writers Association (IEWA). Και αυτή τη φορά, λοιπόν, συντάκτες, συνεργάτες και δικτυακοί επισκέπτες ψήφισαν για τα IMAs 2002.1 τις καλύτερες συμμετοχές σε 12 κατηγορίες (www.internetmovieawards.com). Απόλυτος νικητής αναδείχθηκε το "Star Wars: Attack Of The Clones", αποσπώντας 6 βραβεία σε ισάριθμες συμμετοχές: Καλύτερης Ταινίας, Α' Γυναικείου (Natalie Portman), Β' Ανδρικού (Ewan McGregor), Καλύτερου Soundtrack, Visual Effects και Ανερχόμενου Ηθοποιού (Hayden Christensen). Λιγότερο ευχαριστημένοι μάλλον νιώθουν οι συντελεστές του "Spider-Man", που απέσπασαν μόνο 4 βραβεία από 9 υποψηφιότητες: Α' Ανδρικού (Tobey Maguire), Καλύτερου Τραγουδιού, Σεναρίου και Σκηνοθεσίας. Το "Minority Report" διακρίθηκε δικαίως στην κατηγορία του Β' Γυναικείου (Samantha Morton), ενώ το "Crossroads" ως η Χειρότερη Ταινία του εξαμήνου. Οι επόμενες βραβεύσεις θα λάβουν χώρα τον ερχόμενο Ιανουάριο με τα IMAs 2002.2.

Στη Σαντορίνη πραγματοποιήθηκε μέρος των γυρισμάτων από την επερχόμενη ταινία "Lara Croft: The Crandle Of Life", ενώ σκηνές με την ελκυστική πρωταγωνίστρια στο ελληνικό νησί θα περιέχονται και στο trailer της ταινίας. Η κυκλοφορία της προβλέπεται για το καλοκαίρι του 2003.

Κουπόνια

PC master ΚΟΥΠΟΝΙ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ 12 τεύχη

Στη συνδρομή περιλαμβάνεται έκπτωση 10% για τον ιδιώτη και 20% για τον φοιτητή

❑ ΙΔΙΩΤΕΣ-ΕΤΑΙΡΙΕΣ € 65,00 ❑ ΚΥΠΡΟΣ-ΕΥΡΩΠΗ € 130,00 ❑ ΛΟΙΠΕΣ ΧΩΡΕΣ € 160,00 ❑ ΦΟΙΤΗΤΙΚΗ ΣΥΝΔΡΟΜΗ € 58,00 ΑΡ. ΔΕΛΤ. ΦΟΙΤ. ΤΑΥΤΟΤΗΤΑΣ

ΟΝΟΜ/ΜΟ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΗ E-MAIL

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ Τ.Κ. ΠΟΛΗ ΤΗΛΕΦΩΝΟ

❑ Εμβασμα: Αριθμός λογαριασμού τράπεζας Πίστεως: 01414900232000897 προς COMPUPRESS A.E.

❑ ταχ. επιταγή Νο________ ❑ τραπεζική επιταγή Νο________

Χρεώστε την πιστωτική κάρτα μου ❑ VISA ❑ MASTERCARD ❑ EUROCARD ❑ DINERS *ΥΠΟΓΡΑΦΗ*

ΑΡ. ΚΑΡΤΑΣ ΗΜ. ΛΗΞΗΣ

Συμπληρώστε το δελτίο με τα στοιχεία σας και στείλτε το μέσω fax στη γραμμή 9242219 ή μέσω ΕΛΤΑ στη διεύθυνση: PC MASTER/Τμήμα Κυκλοφορίας, Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα. Το ποσό της συνδρομής αποστέλλεται στην ίδια διεύθυνση. Τα ταχυδρομικά τέλη αποστολής επιβαρύνουν το περιοδικό.

PC master ΣΥΜΠΛΗΡΩΣΤΕ ΤΩΡΑ ΤΑ ΤΕΥΧΗ ΠΟΥ ΣΑΣ ΛΕΙΠΟΥΝ!

Συμπληρώστε το δελτίο με τα στοιχεία σας και στείλτε το μέσω fax στη γραμμή 9242219 ή μέσω ΕΛΤΑ στη διεύθυνση: PC MASTER/Τμήμα Κυκλοφορίας, Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα.

Τα τεύχη θα σας παραδοθούν το συντομότερο.

ΤΕΥΧΗ ΠΟΥ ΕΧΟΥΝ ΕΞΑΝΤΛΗΘΕΙ: 1 ΕΩΣ 90

ΔΕΛΤΙΟ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ ΤΕΥΧΩΝ

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ.................... ΗΛΙΚΙΑ..........

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ.................... ΠΟΛΗ.................... Τ.Κ..........

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ.................... ΤΗΛΕΦΩΝΟ..........

ΗΜΕΡ/ΝΙΑ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ.................... ΥΠΟΓΡΑΦΗ..........

❑ Απέστειλα ταχυδρομική επιταγή Νο.......... ❑ Θα πληρώσω με αντικαταβολή μόλις παραλάβω το/τα τεύχος/η.

ΕΠΙΘΥΜΩ να μου αποστείλετε το/τα τεύχος/η με τα εξής στοιχεία:

ΑΡΙΘ. ΤΕΥΧΟΥΣ	ΜΗΝΑΣ ΕΚΔΟΣΗΣ	ΕΤΟΣ ΕΚΔΟΣΗΣ	ΑΝΤΙΤΥΠΑ	ΚΟΣΤΟΣ

ΤΙΜΗ ΕΚΑΣΤΟΥ ΤΕΥΧΟΥΣ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟΥ "PC MASTER" 6 ΕΥΡΩ ΣΥΝΟΛΟ ΕΥΡΩ..........

PC master ΔΕΛΤΙΟ ΚΑΤΑΧΩΡΙΣΗΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ

Το περιοδικό "PC Master" σας δίνει τώρα τη δυνατότητα να καταχωρίσετε την αγγελία σας στην ειδική στήλη αγγελιών αναγνωστών.

Γράψτε την αγγελία σας στον πίνακα που ακολουθεί με ευανάγνωστα γράμματα (μέχρι 15 λέξεις). Σε κάθε τετράγωνο αντιστοιχεί ένα γράμμα. Μεταξύ δύο λέξεων αφήνετε ένα κενό τετράγωνο. Γράφετε με πεζά (μικρά γράμματα), χρησιμοποιώντας κεφαλαία μόνο για λέξεις που θέλετε να ξεχωρίζουν. Στείλτε την αγγελία σας **μέσω fax στη γραμμή 9216847 ή ταχυδρομήστε την στη διεύθυνση: Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, με την ένδειξη "Στήλη Αγγελιών"**. Οι αγγελίες ιδιωτών δημοσιεύονται με σειρά προτεραιότητας και στην παρούσα φάση δωρεάν. Σημειώστε με x το τετράγωνο κατηγορίας στην οποία επιθυμείτε να δημοσιευθεί η αγγελία σας.

❑ Hardware ❑ Software ❑ Διάφορα

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ....................

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ.................... ΠΟΛΗ.................... Τ.Κ..........

ΗΛΙΚΙΑ.................... ΤΗΛ.................... E-MAIL ADDRESS..........

Game Index

Επειτα από δικές σας προτροπές, αποφασίσαμε να εντάξουμε στην ύλη μας μία μίνι λίστα του... καλού gamer! Σε αυτή τη στήλη θα αναγράφονται κάθε μήνα τα game reviews των 12 τελευταίων τευχών, κατανεμημένα, φυσικά, κατά κατηγορία. Ετσι, θα έχετε όλα τα πρόσφατα game reviews, με τη βαθμολογία και το τεύχος παρουσίασης, ώστε να μπορείτε να εντοπίσετε το review που σας ενδιαφέρει, αλλά και έναν γρήγορο όσο και αντικειμενικό οδηγό για τα καλύτερα παιχνίδια που κυκλοφορούν στην αγορά!

ΠΑΙΧΝΙΔΙ	ΤΕΥΧΟΣ	ΒΑΘΜ.	ΕΙΔΟΣ
ALIEN vs PREDATOR 2	147	85	Action
ARABIAN NIGHTS	146	78	Action
BLOOD OMEN 2	152	86	Action
CODENAME OUTBREAK	147	88	Action
COMMAND & CONQUER: RENEGADE	150	89	Action
DUKE NUKEM: MANHATAN PROJECT	155	82	Action
FROM DUSK TILL DAWN	148	87	Action
GHOST RECON	151	87	Action
GHOST RECON: DESERT SIEGE	153	89	Action
GRAND THEFT AUTO 3	154	94	Action
HOUSE OF THE DEAD 2 (THE)	144	80	Action
JEDI OUTCAST	151	93	Action
MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT	149	93	Action
OPERATION FLASHPOINT	144	89	Action
RED FACTION	145	84	Action
RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN	148	90	Action
SERIOUS SAM: THE FIRST ENCOUNTER	144	93	Action
SERIOUS SAM: THE SECOND ENCOUNTER	149	96	Action
SOLDIER OF FORTUNE 2	154	92	Action
SOUL REAVER 2	149	83	Action
SPIDERMAN	146	91	Action
SPIDERMAN: THE MOVIE	153	81	Action
THE SUM OF ALL FEARS	155	73	Action
DUNGEON SIEGE	151	96	Action/RPG
INCOMING FORCES	151	80	Action/Simulation
MECH COMMANDER 2	144	92	Action/Strategy
THE ITALIAN JOB	155	77	Acttion
ATLANTIS III	146	96	Adventure
DRUUNA	147	40	Adventure
E.T.	154	82	Adventure
HITCHCOCK	149	95/75	Adventure
JACK ORLANDO	150	89	Adventure
JERUSALEM	152	88	Adventure
KING'S QUEST I: QUEST FOR THE CROWN	144	90	Adventure
LOCH NESS	148	89	Adventure
MYSTERY OF THE DRUIDS (THE)	145	96	Adventure
NAUTILUS	155	75	Adventure
PASSAGE: PATH OF BETRAYAL	146	95	Adventure
QUEST FOR GLORY 4 1/2	145	85	Adventure
SCHIZM	145	98	Adventure
SECRETS OF ALAMUT	148	91	Adventure
SIMON THE SORCERER 3D	153	94	Adventure
SYBERIA	154	99	Adventure
THE WATCHMAKER	155	92	Adventure
VERSAILLES 2	150	93	Adventure
ΕΡΕΒΟΣ	148	45	Adventure
HARRY POTTER	147	90	Adventure/Action
GILBERT GOODMATE	155	88	Advneture
ARCANUM	151	89	RPG
BALDUR'S GATE II: THRONE OF BHAAL	148	94	RPG
DARK AGE OF CAMELOT	150	93	RPG
END OF TWILIGHT	146	85	RPG
EVIL ISLANDS	144	90	RPG
GOTHIC	148	94	RPG
GRANDIA 2	153	84	RPG
ICEWIND DALE: HEART OF WINTER	146	60/90	RPG
MIGHT & MAGIC IX	152	90	RPG
MORROWIND	153	98	RPG
NEVERWINTER NIGHTS	154	96	RPG
POOL OF RADIANCE: RUINS OF MYTH DRANNOR	149	89	RPG
FREEDOM FORCE	152	94	RPG/Strategy
THE ART OF MAGIC	149	90	RPG/Strategy
AQUANOX	152	82	Simulation
BALLISTICS	153	88	Simulation
CHAMPIONSHIP MANAGER SEASON 01/02	146	97	Simulation
COMANCHE 4	148	88	Simulation
EUROFIGHTER TYPHOON	145	81	Simulation
F1 2001	147	93	Simulation
FIFA 2002	146	88	Simulation
FIFA 2002 WORLD CUP	152	87	Simulation
FLIGHT SIMULATOR 2002	146	90	Simulation
FLY 2	149	83	Simulation
JANE'S ATTACK SQUADRON	155	65	Simulation
KICK OFF 2002	151	90	Simulation
MEGA RACE 3	152	65	Simulation
MOTO RACER 3	145	97	Simulation
NASCAR 2002	154	88	Simulation
NEW YORK RACE	151	85	Simulation
NHL 2002	153	91	Simulation
SIMS: HOUSE PARTY	144	67	Simulation
STAR WARS: STAR FIGHTER	150	92	Simulation
SUB COMMAND	153	91	Simulation
THE SIMS: HOT DATE	149	76	Simulation
THE SIMS: ON HOLIDAY	153	69	Simulation
VIRTUA TENNIS	155	91	Simulation
ZOO TYCOON	146	74	Simulation/Strategy
1821: ΑΓΩΝΑΣ ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΛΕΥΘΕΡΙΑ	149	80	Strategy
AGE OF WONDERS 2	155	89	Strategy
CIVILIZATION III	147	96	Strategy
COMMANDOS 2	145	87	Strategy
CONQUEST	149	92	Strategy
DISCIPLES 2	152	87	Strategy
EMPIRE EARTH	148	88	Strategy
ETHERLORDS	150	95	Strategy
HEROES OF MIGHT & MAGIC IV	151	91	Strategy
MONSTER VILLE	153	61	Strategy
MYTH 3	148	81	Strategy
POSEIDON: MASTER OF ATLANTIS	150	86	Strategy
S.W.I.N.E.	152	73	Strategy
STAR TOPIA	144	93	Strategy
STAR WARS: GALACTIC BATTLEGROUNDS	147	87	Strategy
STRONGHOLD	149	88	Strategy
SUPER BUST A MOVE	146	86	Strategy
THE CORPORATE MACHINE	147	84	Strategy
THE WAR ENGINE	150	9	Strategy
WAR COMMANDER	154	82	Strategy
WARCRAFT 3	154	91	Strategy
WARLORDS BATTLECRY 2	151	82	Strategy
WARRIOR KINGS	151	89	Strategy
YURI'S REVENGE	145	92	Strategy



ΠΑΛΗΜΕΝΑ ΚΥΚΛΩΜΑΤΑ
ΣΚΙΤΣΟ / ΣΕΝΑΡΙΟ
ΠΑΝΑΓΙΩΤΗΣ Ι. ΛΥΡΗΣ
markador@mailcity.com
Υπ' ΑΡΙΘΜΟΝ ΝΟΜΟΣ 3037
ΚΑΙ ΕΚΕΙ ΠΟΥ ΕΙΧΑ ΒΡΕΙ ΜΙΑ ΚΑΛΗ ΘΕΣΗ ΣΤΟ SOLDIER OF FORTUNE 2
ΣΤΑ WINDOWS ΔΙΟΡΙΖΕΣΑΙ ΜΟΝΟ ΜΕ ΒΥΣΜΑ...
ΦΟΒΕΡΗ ΑΝΕΡΓΙΑ ΘΑ ΜΑΣ ΚΑΝΟΥΝ ΟΛΟΥΣ DELETE
ΝΑΙ ΑΛΛΑ ΓΙΑ ΔΕΙΤΕ ΤΙ ΒΡΗΚΑ ΠΡΙΝ ΛΙΓΟ !
ΕΓΙΝΕ ΤΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΠΟΥ ΔΟΥΛΕΥΑΤΕ DELETE ΚΑΙ ΤΩΡΑ ΔΕΝ ΕΧΕΤΕ ΔΟΥΛΕΙΑ ;
ΠΡΟΣΛΑΜΒΑΝΟΥΜΕ ΑΜΕΣΑ ΟΛΑ ΤΑ ΑΡΧΕΙΑ DLL. TXT. DOC.
ΓΙΑ ΣΥΜΜΕΤΟΧΗ ΣΕ
ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΚΡΥΜΜΕΝΟ ΜΕΣΑ ΣΤΟ MICROSOFT WORD ΠΟΥ ΔΕΝ ΑΝΙΧΝΕΥΕΤΑΙ ΑΠΟ ΤΟΝ ΝΟΜΟ 3037
ΕΙΝΑΙ ΠΑΡΑΝΟΜΟΙ, ΜΗΝ ΠΑΣ ΚΑΛΥΤΕΡΑ !
ΦΥΛΑ ΤΑ ΒΥΤΕΣ ΣΟΥ ΝΑ ΕΧΕΙΣ ΤΑ ΜΙΣΑ
ΕΓΩ ΘΑ ΠΑΩ ΔΕΝ ΜΠΟΡΩ ΝΑ ΚΑΝΩ ΑΛΛΙΩΣ !
ΛΙΓΟ ΑΡΓΟΤΕΡΑ
ΓΛΛΛΛΛΛΛΛ...
kREMALA FOR MICROSOFT WORD
USER
B_LL GA_ES
ΑΣΤΥΝΟΜΙΑ ΑΝΟΙΞΤΕ !
ΜΑΣ ΒΡΗΚΑΝΕ ! ΦΕΥΓΟΥΜΕ !
SHUT DOWN